ЖУРНАЛ О МНОГООБРАЗИИ УВЛЕЧЕНИЙ

ВСЕ ТОЧКИ

№4 (18) АПРЕЛЬ 2007

ЯПОНСКИЕ ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ-АВИАНОСЦЫ

Прототипы и модели 1:700

МУЖСКИЕ ИГРЫ

Страйкбол - готовимся к сезону

УДАРИМ ДЖИПОМ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ!

Весенние гонки в Подмосковье. Тюнинг авто

LST AFTERSHOCK - НОВИНКА СЕЗОНА

РУ-модель монстр-трака 1:8

ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ

- коллекционная миниатюра
- радиоуправляемые модели танков "Тигр"
- военно-исторический airsoft

ISSN 1816-7470

Аккумуляторы и зарядные устройства
LENMAR BATTERY SOLUTIONS

№4 (18) АПРЕЛЬ 2007
ВСЕ ТОЧКИ

За дополнительной информацией и по вопросам приобретения обращайтесь к нашим партнерам:

г. МОСКВА, Хобби Центр, +7(495)411-90-19, www.hobbycenter.ru; ToyHobby, www.toyhobby.ru, +7(495) 741-18-65, ДЭНКО, тел +7 (495) 969-2121; ULTRA Electronics, тел +7 (495) 775-7566, www.Ultracomp.ru; Никс, +7 (495) 974-3333, www.nix.ru; Интернет-магазин, тел +7 (495) 797-9284, www.ozon.ru; **г. ВЛАДИВОСТОК**, Компьютерный центр ДНС, тел +7 (4332) 300-454, www.dns.vl.ru; **г. ЕКАТЕРИНБУРГ**, Формат-ПРО, опт: +7 (343) 269-5600, розница: +7 (343) 371-6632, www.format-pro.ru, www.photocamera.ru; **г. НОВОСИБИРСК**, ТехноСити, тел +7 (383) 2-125-333, www.technociti.ru; сеть фотомагазинов "Фото Мир", тел +7 (8142) 78-3989; **г. РОСТОВ-НА-ДОНУ**, Яркий Мир, тел +7 (863) 245-8456; Мобайл, тел +7 (8632) 625-002, 408-421, www.gsmmobile.ru; **РОСТОВСКАЯ ОБЛ., г. ТАГАНРОГ**, ТД Энергополюс, тел.: +7(8634) 610-297; **г. ЧЕЛЯБИНСК**, Икс-Медиа, тел +7 (351) 265-7733; Японская Электроника, +7 (351) 267-2900, www.j-e.ru; Спектр, +7 (351) 721-9200, spectr@fotos.ru, www.fotos.ru

+7 (495) 258-25-54

Nordcell

www.lenmar.com.ru

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА

Увлечение должно оставаться увлечением 2
Военно-историческая миниатюра. Интервью с Ильей Переяславцевым

Большая кошка на поводке 16
Модели радиоуправляемых танков *PzKpfw VI* (*Tiger I*)

Исторический аирсофт 21
Возможные варианты экипировки для реконструкции WW II

ОБЗОРЫ

РАДИОУПРАВЛЯЕМЫЕ МОДЕЛИ

***LST Aftershock:* без компромиссов** 26
Новинка сезона. Радиоуправляемая модель в масштабе 1:8

Едет... и не падает: байк от *KYOSHO* 30
Радиоуправлемый мотоцикл в масштабе 1:8

СТЕНДОВЫЕ МОДЕЛИ

Подводные авианосцы островной империи 34
Модели японских подводных лодок *I-14* и *I-400* в масштабе 1:700

«Ишачок» Поликарпова 38
Строим истребитель И-16 в масштабе 1:72

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Medieval 2: Total War 43
Обзор военно-исторической стратегии

***Titan Quest:* моя рубить!** 47
Титаническая RPG-мясорубка

МИР УВЛЕЧЕНИЙ

ЭКСТРИМ

Всем выйти из сумрака! 51
«Ночной дозор» – новый *city game*

В страйкбол играют настоящие мужчины 54
Увлекательная военная игра становится все более популярной в России

Попасть в струю 58
Парапланеризм – увлечение для активных и обеспеченных

Ударим джипом по бездорожью 63
Близится «Весенний призыв»-2007

На короткой волне 66
Мир радиолюбительства живет и сейчас

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Переиграть историю 69
Игровая система «Эпоха битв» от «Звезды»

МАСТЕР-КЛАСС

Сутки в пустыне 73
Mercedes Benz 230 G Paris-Dakar. Собираем и тюнингуем гоночную модель от *Italeri* в масштабе 1:24

КАТАЛОГ ПОДАРКОВ 77

ЧТО? ГДЕ? ПОЧЁМ? 81

84

Весна, как известно, время обновления и расцвета природы. Но не только. Весна – время расцвета увлечений. Открывают сезон военные реконструкторы и страйкболисты, на открытых трассах оживают гонки радиоуправляемых машинок, возобновляются полеты РУ самолетов, соревнования радиоуправляемых кораблей. В магазинах все больше новинок «под сезон».

Вместе с жизнью обновляется и наш журнал. Мы привлекаем новых авторов, более тесно сотрудничаем с фирмами-производителями. Улучшаем дизайн и фотооформление журнала. В каждом номере, начиная с этого, мы будем расширять и делать более разнообразной рубрику «мир увлечений». Спектр мужских увлечений практически неисчерпаем. Помимо моделизма мы планируем регулярно освещать такие темы, как компьютерные игры, автомобили, настольные игры, военно-историческое реконструктивное движение и др.

Номер, который лежит перед Вами, посвящен как раз военно-исторической реконструкции. Особое внимание в журнале уделено страйкболу. С этого номера постоянными станут и обзоры компьютерных игр и экстрим-спорта. Ну и, конечно же, не забыты радиоуправляемые и стендовые модели.

Любой журнал развивается вместе со своими читателями. Если у Вас есть пожелания, предложения, интересные темы для статей или просто вопросы, будем всегда рады получить их по адресу *redaktor@2dots.ru* или на форуме вновь открывшегося сайта журнала *www.2dots.ru*

Дмитрий СЕРЕДА

ООО «Издательство Мир Хобби»

Генеральный директор
Павел Королев

Директор журнала «Две Точки»
Валентина Грищенко
(director@2dots.ru)

Главный редактор
Дмитрий Середа
(redaktor@2dots.ru)

Редакция:
Анна Дзюба, Михаил Деев,
Сергей Горожанин

Фотографы:
Андрей Клемин,
Александр Михеев,
Андрей Каращук

Арт-директор
Иван Смирнов
(art@2dots.ru)

Дизайнер
Александр Михеев
(artindex@gmail.com)

Литературный редактор
Вероника Плеханова
(nika1976@gmail.com)

Руководитель отдела рекламы
Мария Луговая
(reklama@2dots.ru)

Менеджер отдела рекламы
Филипп Грищенко
(fil@2dots.ru)

Руководитель отдела
распространения
Владимир Емельянов
(vlad@2dots.ru)

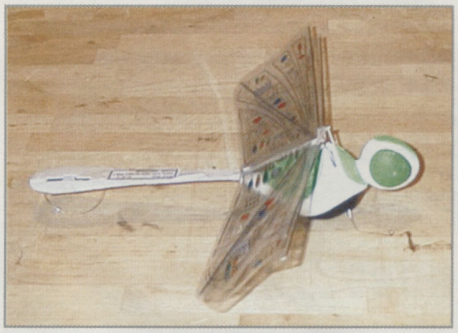
Адрес и телефоны:
121099, Москва,
Новинский бульвар, д.11, стр.1
Тел: (495) 255-18-89
Тел/факс: (495) 255-45-97
2dots@2dots.ru
www.2dots.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Мнение редакции может не совпадать с мнением автора.
Все материалы являются собственностью издательства «Мир Хобби». Перепечатка или воспроизведение их любым способом, полностью или частично, допускается только с письменного разрешения редакции.
Отпечатано в ГП «Московская типография №13»
Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия 04 апреля 2005 года.
Номер свидетельства о регистрации ПИ №ФС77-19818.
Тираж 30 тысяч экз.
Цена свободная

Обложка: фото - Александр Михеев, дизайн - Иван Смирнов.

FLYTECH DRAGONFLY

1:X

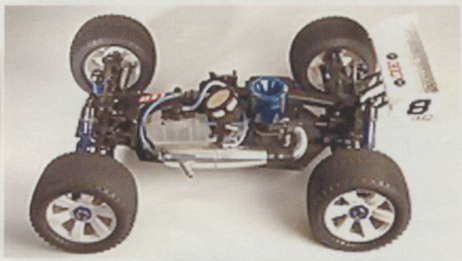


Она долетела! Самая, что ни на есть, настоящая стрекоза, которая позиционируется производителями, компанией *WowWee*, как «первое радиоуправляемое летающее насекомое». Конечно, настоящие радиопилоты могут покрутить носом, мол, зачем нужна эта забавная, но все же игрушка? Но не всегда же с серьезным лицом поднимать в небо самолеты с вертолетами! Во-первых, она наверняка пригодится, если родителям необходимо отдохнуть от своего чада: достаточно будет вручить ему пульт, как он надолго исчезнет из родительского поля зрения. Стрекоза летает достаточно бойко и сразу привлекает к себе внимание. Шутка ли – она вполне реалистично машет крыльями, хотя управление по курсу осуществляется благодаря лишь одному миниатюрному хвостовому пропеллеру (кстати, к хвосту можно прикрепить стабилизирующую ленточку). Да даже взрослые, которые хотят чем-нибудь развеселить гостей, смогут устроить шоу со стрекозой-гигантом, «случайно» залетевшей в окно. В комплект, помимо игрушки и пульта, который работает на одной из частот, 27 или 49 МГц, на расстоянии до 30 футов, входят запасные крылья и пропеллер. Время полета – до 10 минут; на подзарядку потребуется всего четверть часа. Кстати, даже со стрекозой можно заняться «продвинутым» пилотированием, ведь в ней предусмотрены два режима полета: «начинающий» и «опытный».

ПОПОЛНЕНИЕ: MATRIX TR ARENA

1:8

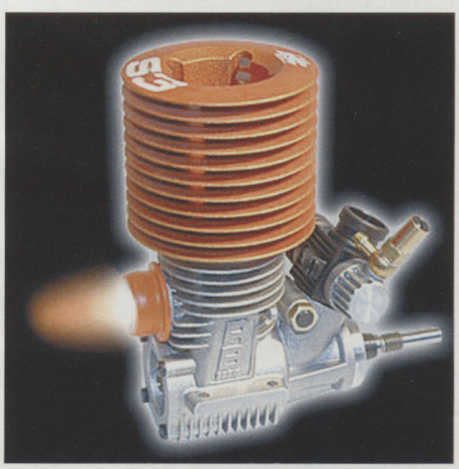
Произошло очередное ТРАГГИческое событие: встречаем новую модель *Matrix TR Arena* от компании *CEN Racing*. Многие моделисты предпочитают катать «монстров» и тражги солидных масштабов, и дело тут даже не в принципе – чем больше, тем лучше – просто, где, как ни при управлении ДВС-ной моделью 1:8, можно прочувствовать всю силу и все возможности радиоуправляемой машины? Тем более новинка удачно сочетает в себе спортивные и развлекательные характеристики, и, несмотря на схожесть названия и форм, перешедших по наследству от известного предыдущего «собрата», *Matrix TR Arena* отличается от него по нескольким параметрам: длинноходовая подвеска и рулевое управление оптимизированы под большие колеса, 28-й двигатель придает модели ту самую мощность, которая является отличительной чертой всего класса тражги. В общем, что гадать, остается только дождаться, когда модель поступит в продажу, чтобы самостоятельно опробовать ее на трассе.



КОПЕЙКА РУБЛЬ БЕРЕЖЕТ

1:X

Конечно, придерживаясь строгого режима экономии, не надо опускаться до плюшкинского отношения к сбережениям, ведь даже если у героя «Мертвых душ» был бы автомобиль, он все равно ходил бы пешком, чтобы сэкономить на бензине. Но, все-таки, не зря людям, которые умеют считать деньги, живется проще, чем тем, кто, не раздумывая, открывает кошелек. Даже если речь идет всего лишь о нитротопливе для радиоуправляемой автомодели. Тем более «автовладельцы» прекрасно знают, что на такой, казалось бы, небольшой топливный бак при активном катании уходят достаточно солидные средства, а ведь впереди лето – самое «горячее» время для простых дворовых «покатушек» и тех же соревнований. Вот почему новинка от компании RB Products не должна остаться незамеченной: S3 II MSC – ДСВ эконом-класса – двигатель для багги объемом 3,49 куб. см, который пригодится и просто моделистам-любителям, и даже профессионалам. Производители постарались, чтобы в выпускаемой новинке оптимально сочетались и экономичность, и мощные характеристики: термостойкий карбюратор, уникальная конструкция головки блока цилиндра. В общем, этот двигатель, как утверждают производители, – самый настоящий членский билет в клуб для моделистов, считающих, что экономия – во главе угла.



MINI TITAN E325

1:X

Иногда компания выпускает продукт, который оказывается настолько популярным, что сам по себе становится ее «лицом». В мире авиамоделистов даже ребенок, который только-только взял в руки пульт, уже слышал о вертолетах *Raptor*. Можно было бы предположить, что, заняв прочное место на «вертолетном Олимпе», тайваньский производитель *Thunder Tiger* должен со спокойной совестью почивать на лаврах и просто совершенствовать модель, чтобы не потерять клиентов. Однако вместо того, чтобы расслабиться и отдыхать, инженеры продолжают пополнять ассортимент довольно любопытными моделями. Например, такой, как электрический малыш *Mini Titan E325*. Бесколлекторный мотор *OBL 29/35-10H* позволяет ему не только стабильно держаться в воздухе, но и выделывать стремительные 3D-кульбиты. То есть, несмотря на свои небольшие размеры, вертолет, скорее, ориентирован на тех пилотов, которые умеют обращаться с солидными машинами, но по каким-то причинам не могут выехать на летное поле. А разминаться в парке хочется все-таки, если не на аналогичной по мощности модели, то хотя бы на «младшем собрате», максимально сочетающем в себе характеристики для быстрого, точного и захватывающего полета.

Длина	25,74 дюйма
Ширина	4,72 дюйма
Вес	26.50 oz

ПЕХОТА ПЕТРА I

1:X

Фирма «Звезда» выпустила в продажу новинку – набор миниатюр «Пехота Петра I».

Набор включает в себя 43 неокрашенных солдатика:

Фузилер – 6 разных поз по 3 и 6 шт.
Сержант – 1шт.
Барабанщик-1шт.
Прапорщик-1шт.
Офицер -1 шт.
Пикинер-3 шт.
Гренадер-3 шт.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:

Новая русская Армия рождалась в огне долгих лет Северной войны. Вооружен русский солдат был фузеей. По тем временам это было лучшее оружие, позже фузею снабдили модернизированным штыком дл рукопашного штыкового боя. В Полтавской битве русские войска одержали решительную победу над шведами и переломили ход Северной войны. Из горнила этой войны Российская армия вышла одной из сильнейших в Европе.

Подробности на сайтах: *www.zvezda.org.ru*, *www.ringofrule.ru* , *www.ageofbattles.ru*

ПУШКИ К БОЮ

1:X

Компания *ACE*, производитель сборных пластиковых моделей, объявила о начале выпуска советской пушки Ф-22, 76 мм. Эта новинка будет интересна всем, кто увлекается сборными моделями. Ее проектирование началось в 1934 г. под руководством В.Г. Грабина. Поначалу эта пушка была нетехнологичной и сложной по конструкции. Однако идея создать универсальное противотанковое, зенитное и пехотное орудие не оставляла советских инженеров, тем более, что сам Сталин заинтересовался данным проектом и стал покровительствовать команде исследователей. Отправив опытный образец для испытаний в Ленинград, он продолжал настаивать на ее дальнейшем усовершенствовании, хотя пушка «показала» себя не с лучшей стороны: сразу выявилась низкая кучность при стрельбе по местности и по щитам, обнаружились отказы в работе полуавтоматического затвора, недостаточная прочность рессор. Несмотря на все эти недостатки, пушку продолжали доводить до ума, и в результате непоследовательной технической политики на фронт попали тысячи орудий, по сути своей, устаревшие и уступающие по мощности немецким.

ЛИЧНЫЙ ТРЕНЕР

1:X

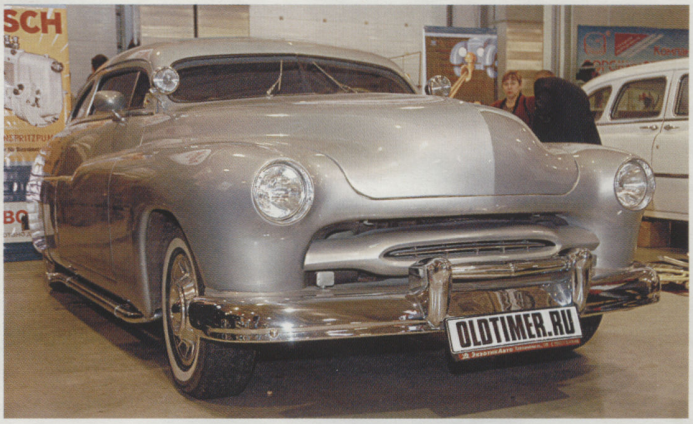
Для человека, первый раз взявшего в руки пульт, мир поделится на «до» и «после» - теперь все его мысли будет занимать хорошая летная погода и вертолет, который, как верный спутник, ждет, когда его достанут из багажника машины. Но самое неприятное, с чем придется столкнуться новичку, подстережет его при первой же попытке взлететь: многие начинающие пилоты страдают от излишней самоуверенности, мол, летать несложно, и «первый блин комом» не коснется их винтокрылого товарища. Однако это далеко не так. И чтобы не разбить в горячке дорогую новую машину, необходимо усиленно тренироваться, постигая на летном поле искусство высшего пилотажа не один день. Новый тренировочный вертолет *Caliber 30* от *KYOSHO* с двигателем *GX36H* предназначен для тех, кто только-только делает первые шаги в мире авиамоделирования. При разработке этой машины была учтена конструкция стабилизатора несущего винта. Полая полимерная конструкция лопасти основного ротора теперь позволяет вставить внутрь передней кромки балласт, получив таким образом полный спектр настроек динамики вертолета, что в свою очередь обеспечит более стабильное вращение и мягкость управления, необходимые для безопасности и лучшей балансировки. Еще одно новшество – каркас, обеспечивающий упрощенную установку тяг и регулировку. *Caliber 30* идеально подойдет тем, кто волей-неволей будет терпеть аварии, пока не набьет руку для умопомрачительных трюков.

Длина	105 мм
Ширина	210 мм
Высота	400 мм
Вес	2850 г

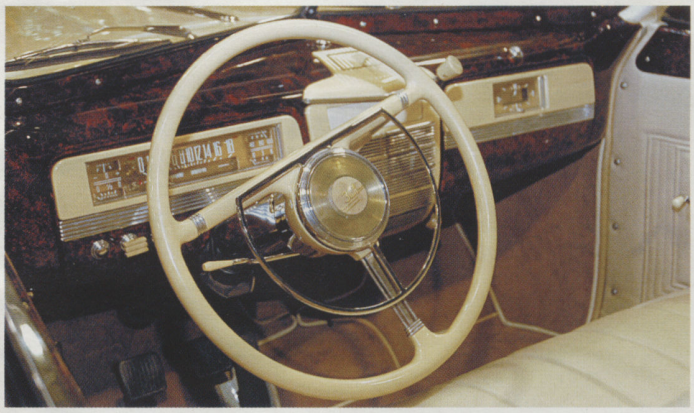
СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ

1:1

Ажиотаж вокруг подобной выставки вполне понятен: увидеть старинные авто, которые давным-давно перешли в разряд элитной раритетной техники, интересно всем без исключения, поэтому успех девятой «Олдтаймер галереи Ильи Сорокина» был вполне предсказуем. С 8 по 12 марта можно было побродить под звуки джаза в расслабленной атмосфере роскоши, внимательно



рассматривая легендарные экспонаты, многие из которых связаны с выдающимися историческими личностями. Уже ставшие традиционными «Кастом-шоу» и ретро-базар пользовались не меньшим успехом, нежели «История Mercedes-Benz S-Klasse», «Jaguar: от Mark II до XJ», «100 лет Harley-Davidson» – экспозиции, показывающие посетителям эволюцию легендарных марок. Посвященная столетию императорского гаража, который появился еще при Николае II,



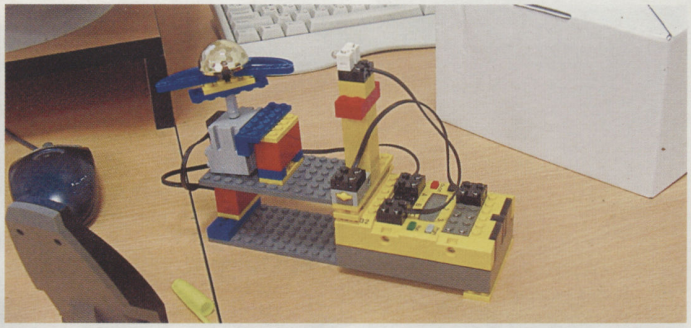
выставка наглядно продемонстрировала, какие трансформации претерпел «его величество автомобиль» на протяжении стольких лет. На ней можно было увидеть собственными глазами и ЗИЛ 11 – кабриолет, который вез по Москве самого Гагарина после его исторического полета в космос, и моторизированный трехколесный велосипед, приобретенный лично Николаем II для Царскосельского лицея. Это достаточно дорогостоящее хобби набирает в России все большие обороты, поэтому на десятом юбилейном «Олдтаймере», наверняка, можно будет увидеть новые удивительные ретроавто.

АЙ, БАБАЙ!

1:8+

Большой и страшный, весь в весенней грязи, рычит, как сто тигров, прыгает через бревна и может боднуть так, что оставит на ноге немаленький синяк - прекрасные характеристики для «новорожденного» монстра от компании *XTM Racing*. Загадочный плюс будоражит воображение, а обещанный полный привод, трехканальная радиосистема и мощные маслонаполненные амортизаторы из специального алюминиевого сплава предвещают потрясающие гонко-прыгания. Благодаря все тому же ДВС-ному 28-му мотору монстр может развивать скорость более (!) 70 км/час. Производители сделали грамотный пиар-ход, посулив адаптацию новой модели к другим опциям и надстройкам, выпускаемым для прочих популярных моделей от *XTM Racing – XT2* и *Mammoth ST*, а это не может не привлечь внимание моделистов. Ну и, судя по описаниям, незабываемый, огромный и сметающий всех, кто встанет на его пути; можно все-таки предположить, что «+» указан не ради красного словца

Длина	63,5 см
Высота	30,5 см
Вес	6,35 кг



КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ РОБОТОСИЛЬНЕЙ?

1:X

Роботы давным-давно стали обыденной частью повседневной жизни современного человека: они не только помогают «жить и строить», но и становятся отличным поводом, чтобы провести... международные состязания. Например, 4 марта в школе № 1254 состоялся Всероссийский этап V международных соревнований лего-роботов среди школьников (главным условием для участия было использование конструкторов ЛЕГО, чтобы построить своего «бойца»). Ребята соревновались в двух дисциплинах: основной (которая включала в себя такие спецификации, как «перетягивание каната», «футбол» и «траекторию») и творческой. В этом году состязания стали проводиться в два этапа, и уже на первом, отборочном, из 300 команд-участниц было выбрано 50 самых сильных. Несмотря на то, что соревнования проводились в тесноте, никаких обид не было – вокруг столов собирались серьезно хмурящие лоб мальчишки и девчонки, за ними собирались целые команды болельщиков, отчаянно переживающих и дающих советы «пилотам». Под их управлением роботы послушно выполняли команды (хотя не у всех получалось), а зрители все с большим азартом встречали каждого победителя аплодисментами. Бороться, в общем, было за что: команда-победитель будет представлять Россию на Мировой олимпиаде роботов, в городе Тайбэй на острове Тайвань (КНР).

УВАЖАЕМЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ: CURTISS P-40 WARHAWK

1:X

Собранная на заводе и обтянутая пленкой копия уважаемого истребителя Второй мировой войны! Летные качества спокойного, но проворного самолета идеальны для начинающих пилотов самолетов с нижним расположением крыла. От начала и до конца Второй мировой войны *Curtiss P-40 Warhawk* был одним из главных орудий нападения британских и американских вооруженных сил. Особая черта – пасть акулы, нарисованная поперек большого носового обтекателя P-40, – это то, что повсюду вызывает признание и восхищение у поклонников этого истребителя. Следствие точной графики и квалифицированной обтяжки этого набора *ARF* – безупречный результат. Просто перенесите наклейку пасти акулы на стеклопластиковый капот, чтобы завершить шедевр. Даже характеристики камуфлированного покрытия P-40 были воспроизведены. Слои различной цветной пленки накладывались вручную, часть за частью, поверх легкой конструкции из бальзы, создавая модель в точности как легендарный *P-40 Warhawk*. Легкость управления и маневренность позволяют ему летать подобно оригиналу. P-40 почти полностью собран, и требуется всего несколько шагов по сборке, установке двигателя и тяг, чтобы полностью его завершить.

Длина	1182 мм
Размах крыла	1422 мм
Вес	2400-2500 г

ОСОБЕННОСТИ:

– конструкция и ее компоненты собраны на заводе из легкой бальзы;

– фабричная обтяжка легкой высококачественной пленкой устойчива к топливу и не дает морщин;

– большое пространство внутри фюзеляжа облегчает работу по установке тяг;

– капот выполнен из легкого, но прочного стеклопластика;

– модель оснащена убирающимся шасси;

– хвостовое колесо присоединено к рулю направления. Как следствие этого – точность руления на посадке и взлете и реалистичные движения копии.

ТРЕБУЕТ:

– комплект 6-канальной самолетной радиоаппаратуры с 5-ю стандартными сервомашинками и одной машинкой для выпуска шасси (рекомендуется *Futaba 6EXAP-R136F-S3003/4-F35P2DD* – 1 шт., *Futaba SERVO S3003 BULK* – 1 шт., *Futaba SERVO S136G* – 1шт.);

– двигатель: 2-тактный 40-46(MAX-46AX (40G) W/E-3010 SILENCER) или 4-тактный 52-53 (FS-52S W/F-3020 (40N));

– пропеллер: для 2-тактного двигателя: D6-10 x P8, D11xP7, D12 xP6, D12xP8; для 4-тактного: D11xP7, D11xP8, D11xP9, D12xP6.

– топливная помпа для заправки;

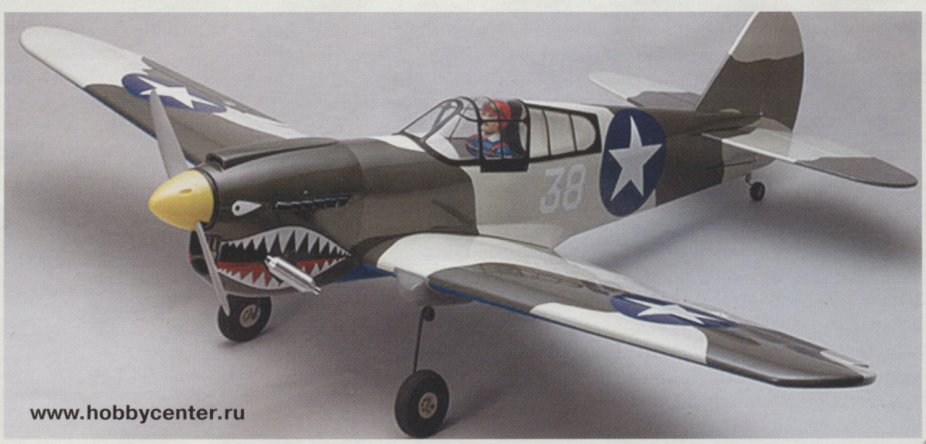
– накал свечи с аккумулятором;

– стартер для запуска двигателя;

– бортовой аккумулятор 4.8 В- 6 В;

– зарядное устройство для приемника, передатчика, накала свечи;

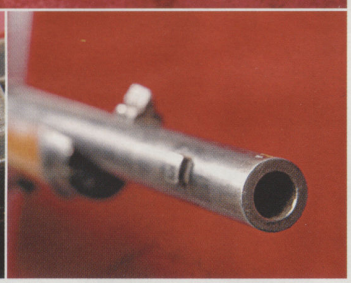
– топливо для авиамоделей.



www.hobbycenter.ru

на правах рекламы

Данный экземпляр и другие образцы антикварного оружия вы можете приобрести в галерее «Военная мысль» www.antiquecenter.ru/vm/



ВИНТОВКА ПЕХОТНАЯ БЕРДАНА

1:1

Ствол кованый, стальной, нарезной, в сечении круглый с граненым казенником. В десяти сантиметрах от дульного среза на верхней части ствола расположена мушка на прямоугольной платформе. У дульного среза с боковой части имеется прямоугольный целик для фиксации штыка. На казенной части ствола выбиты следующие клейма: сверху на стволе номер 95868/1881 г., на верхней грани казенника изображение герба Российской Империи, буквы ПІСА и цифра 8.

Затвор представляет собой цилиндрическую трубку, имеющую в верхней части гребень с рукоятью. В гребне помещен выбрасыватель и спиральная пружина. По оси затвора разделан цилиндрический канал, в котором помещен ударник и его пружина. Ударный механизм состоит из замочной трубки, ударника и боевой пружины. На верхнем срезе замочной трубки имеется гребень, который находится в продольной щели ствольной коробки. Спусковой механизм состоит из спускового крючка, спуска с шепталом, отражателя и пластинчатой пружины. На передней части гребня выбит номер 137842. На задней части гребня выбит номер 55542.

Ложа ружья вырезана из березы и состоит из длинного цевья и приклада с прямой шейкой. Шомпол отсутствует. Наконечник цевья посажен на клей. Винты крепления спусковой скобы новые.

Данный образец винтовки (с прогрессивным продольно-скользящим затвором конструкции американского оружейника Бердана) был принят на вооружение в России в 1870 г. Во время русско-турецкой войны 1877 – 1878 гг. такими винтовками была вооружена русская гвардия и гренадеры. Винтовка зарекомендовала себя с хорошей стороны, но при этом оказалось, что ее прицел, рассчитанный на максимальную дальность стрельбы до 1500 шагов, не обеспечивает необходимой и возможной прицельной дальности стрельбы. После русско-турецкой войны прицел был приспособлен для стрельбы на 2250 шагов, и именно такой прицел стоит на настоящем экземпляре. Кроме того, наблюдается несовпадение заводских номеров на стволе и деталях затвора, что указывает на имевшую место переделку оружия в заводских условиях. Известно, что после принятия на вооружение винтовки образца 1891 г., прежней системы Бердана стали активно использоваться в России, как основа для переделки под охотничьи винтовки, карабины и ружья. Уровень переделки был различный: от внедрения незначительных изменений, до значительных конструктивных доделок. В данном случае изменения по отношению к базовому образцу были незначительны.

Таким образом, по времени своего создания и конструкции данная пехотная винтовка системы Бердана К22 образца 1870 года относится к группе антикварного оружия и представляет собой исторический и коллекционный интерес.

Россия, Тульский оружейный завод, 1881 год.

ГОЛУБАЯ ЛАГУНА

1:X

Всем, кто не попал на передачу «Последний герой» пора перестать кусать локти: на самом деле там было не так уж и здорово. Конечно, прокатиться в Африку или на необитаемый остров за счет «Первого канала» весьма заманчиво. Но, помимо наслаждения всяческими красотами, надо было подчиняться строгим правилам: охотиться за ужином и принимать участие в иногда совершенно неприятных соревнованиях. Зато с новой настольной игрой от компании «Звезда» можно не только очутиться на маленьком райском островке в центре Тихого океана, но и построить здесь свой бизнес! Так как открыт он был недавно (может быть, даже вами), то огромное количество туристов жаждет потратить свои деньги, чтобы окунуться в чистую прозрачную воду и оставить следы на молочно-белом прибрежном песке. Пора совмещать приятное с полезным и строить на пляжах отели, которые примут гостей. Однако при этом надо будет учесть требования местного населения, покой которого нарушать нежелательно. Ну а победитель, который сможет обойти всех соперников, станет большим и важным человеком, получив должность директора по туризму на Райском острове (вот тогда можно будет и контрабандой заняться).

АПРЕЛЬСКАЯ ТАНЦРЕВОЛЮЦИЯ

1:1

Dance Dance Revolution – серия танцевальных автоматов компании *Konami*. Автомат подразумевает нажатие кнопок на платформе в ритм музыки, в соответствии с подсказкой в виде летящих стрелок на экране. Игра включает в себя спортивную составляющую, так как требует немалой выносливости и скорости движений от игрока, тем более, что по клавишам бьют не руками, а ногами. За время своего существования с 1998 года автоматы *Dance Dance Revolution* (DDR) стали популярны во всем мире. В Норвегии и ещё нескольких странах мира DDR признан официальным видом спорта. В остальных странах DDR тоже популярен, но является неофициальным видом спорта. К числу последних стран относится и Россия.

В России DDR-движение существует уже порядка трёх лет. 10 апреля 2005 года состоялся первый чемпионат России по этому виду спорта, в котором приняли участие игроки Москвы, Санкт-Петербурга, Краснодара, Екатеринбурга и ещё нескольких городов. Чемпионат стал настоящим событием в истории движения. Выступление игроков, как правило, зрелищно и приковывает к себе внимание случайных прохожих.

22 апреля 2007 года состоится очередной ежегодный чемпионат России по *Dance Dance Revolution*. В чемпионате примут участие лучшие игроки страны. Вас ждёт напряжённое соревнование, в котором игроки продемонстрируют свою скорость, выносливость и координацию. Мы приглашаем всех посетить чемпионат в качестве зрителей! Начало в 16:00, регистрация участников начинается в 15:00. Соревнования будут проводиться в МТДЦ «Варшавский».

ВПЕРЕД В БУДУЩЕЕ

Для того чтобы геймер смог забыть обо всем, кроме новой игрушки, и засесть за своим компьютером недельки на две, кто-то эту игрушку должен придумать. И этот «кто-то» – не один человек, а целая команда профессионалов, которые разрабатывают сюжет, стратегию, графику – все то, что в конечном итоге превратится в компьютерную игру. С 6 по 8 апреля 2007 года в гостинице «Космос» будет проводиться 5-я Международная конференция разработчиков игр (КРИ), которая является одним из самых значимых событий в игровом мире. В ней примут участие известные зарубежные и российские издатели и разработчики, которые проведут для посетителей увлекательные лекции, демонстрации и представят на суд публики свои новые работы. В общем, всем, кому хоть немного небезразличны компьютерные игры, будет интересно не только увидеть долгожданные новинки игрового рынка задолго до выхода их официального релиза, но и принять участие в различных конкурсах, которые будут проводиться компаниями на своих стендах. А если вы решите стать не посетителем, а участником, вам обязательно пригодится Ярмарка проектов, которая предоставляет всем молодым командам шанс найти новых бизнес-партнеров.

УЧАТ В ШКОЛЕ

Для тех, кто любит преподавать и учиться, в апреле 2007 года будет проводиться «Конкурс естественно-научных проектов», организованный Институтом новых технологий совместно с Центром информационных технологий и учебного оборудования и др. в области физики, химии и биологии. Любой учитель и/или команда его учеников (2-4 человека), чувствующие в себе силы посоревноваться с другими участниками за главный приз (КПК Palm), могут принять участие в следующих номинациях: фронтальные лабораторные работы и работы практикума; методика организации занятий; разработка экспериментов с использованием видеовозможностей; использование видеоанализа в учебной деятельности; творческий проект или открытие ученика; полевые исследования. А впрочем, организаторы призывают фантазировать и предлагать свои идеи, главное – творческий подход и желание работать с цифровыми естественнонаучными лабораториями (датчики: ЦЛ Архимед, DCP, ЛЕГО и другие). Жюри будет рассматривать зачетные работы слушателей курсов «Цифровые лаборатории «Архимед» (дополненные и внедренные), планирование учебного курса с учетом использования цифровых лабораторий, конспект самого удачного урока с использованием датчиков или интересные работы учеников.

В СТРАНЕ БОГОВ

Скоро на суд геймеров предстанет новая захватывающая игра: компания «Акелла» и чешская студия *Cinemax* объявили о разработке нового увлекательного проекта *Numen*, исполненного в жанре *action/RPG*. Дата объявленного релиза – 20 августа 2007 года. Но уже сейчас по этому поводу ведутся жаркие дискуссии: заявленный проработанный сюжет, инновационные элементы игровой механики и грамотно проработанная боевая система будоражат воображение геймеров. Действие будет разворачиваться в античной Греции, где боги, поспорив, кто же самый могущественный из них, рассудили, что спор разрешит лишь решение воспитать самого сильного героя. Чей герой в итоге справится со всеми заданиями, тот бог и выиграет. Игрок выбирает класс персонажа (маг, воин или охотник) и бога-покровителя, который будет помогать, подсказывать и выдавать бонусы. Ну а дефицита чудовищ в Древней Греции никогда не было: Цербер, Медуза-Горгона, Харон, Циклоп и даже кентавры будут старательно портить главному герою нервы (придется их за это отправить через Стикс).

Apollo®

один из крупнейших производителей

электронных игр

электронно-развивающие игры

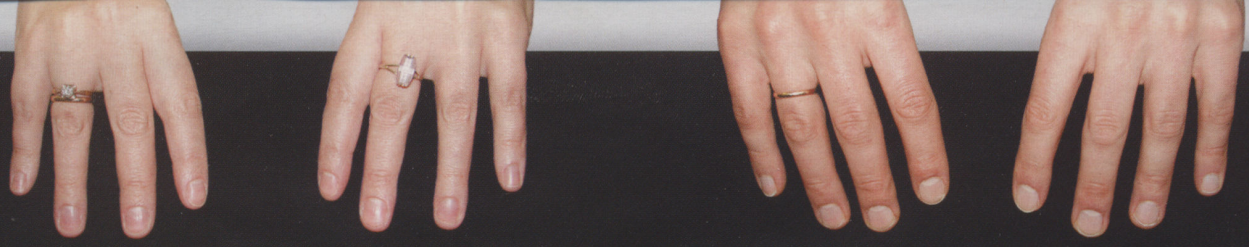
интеллектуальные игры

шахматные компьютеры

которые пользуются популярностью во всем мире

приглашает к сотрудничеству дилеров

Контакты: 129301, Москва
Проспект Мира, дом 186/1, офис № 13
Телефон/Факс
(только для корпоративных клиентов):
(495) 225 95 14 - многоканальный
Электронная почта:
info@apollo.com.ru
Интернет:
http://www.apolloelectronics.ru/
http://www.apollo.com.ru/



Московская международная выставка-ярмарка кукол и медведей Тедди

2☆☆7

MoscowFair

Вы хотите узнать увидеть удивиться

Приходите!!!

19–22 апреля

...почему так? Потому что – искусство...

Искусство – создавать кукол и медведей Тедди
Искусство – продавать и покупать

Организатор
ООО
«Русский Кукольный Дом»

Место проведения
Выставочно-презентационный комплекс T-Modul
г. Москва,
Тишинская площадь, д.1
+7 (495) 254-15-72

Контакты
www.mosfair.ru
т./ф. +7 (495) 781-85-85
e-mail: info@mosfair.ru

генеральные информационные спонсоры

ЭЛИТА · БизнесСТИЛЬ style.rbc.ru · Салонъ Недвижимости · ЦВЕТЫ · PERSONA · molotok.ru · magnum · женские секреты

информационная поддержка

кукольный мастер · МИР КУКОЛ · DEKO · teddy bear.ru · ROSSIA · Ручная Работа · Солнце · коллекция · collection · DollPlanet.ru

www.kuklyspb.narod.ru
www.kukly.ru

КАРЕТУ МНЕ, КАРЕТУ!

1:X

Но не убегать с бала, а отнюдь – прибыть туда по-королевски! Ведь балы сейчас проводятся не так уж и часто, а какой девушке не захочется блеснуть в прекрасном платье перед восхищенными кавалерами? Творческий клуб «Золотые леса» предоставляет всем желающим возможность окунуться в мир изысканных манер и старинных танцев: 15 апреля 2007 в ЦДРА им. Фрунзе в 16:00 начнется самый настоящий весенний бал. Для того чтобы стать участником, предварительных заявок не требуется, однако, «всякого подложного гвардейца или мушкетёра без дворянской грамоты, выданной лично королём, незванно явившегося на бал, ждёт немедленная суровая кара». Поэтому, если вы решили прийти на бал в образе бравого мушкетера, свяжитесь с организаторами (*ball@goldenforests.ru*) и оставьте заявку. Всех пришедших встретят их Величества король Людовик XIII и королева Анна Австрийская, кардинал Ришелье и некоторые другие высочайшие особы, а также гвардейцы кардинала и мушкетеры короля. Ожидаются веселые танцы, сиюминутные увлечения, хитросплетение интриг и прочие, присущие балу, атрибуты. Главное – соблюсти дресс-код и прийти в костюме.

АВТОПАТИ

1:1

Еще одно громкое весеннее событие в автоиндустрии пройдет с 20 по 22 апреля 2007 года в МВЦ «Крокус Экспо»: Московская международная выставка *Tuning World & Car Audio Park* – проект, в котором все известные мировые автобренды который год с удовольствием демонстрируют свои новинки в области звука и тюнинга. Несмотря на то, что рынок тюнинг-услуг находится в России в стадии становления, его бурное развитие отмечается специалистами, которые уже сейчас ожидают наплыв участников, ведь организатор проекта *Tuning World & Car Audio Park* – компания *RTE-Group* планирует увеличить выставочные площади в 1,5 раза! Также известно, что в рамках экспозиции состоится официальное открытие очередного чемпионата по автозвуковому спорту и тюнингу от EMMA Россия.

ОРЛЯТА УЧАТСЯ ЛЕТАТЬ

1:1

Рассказать о том, что чувствует человек, находясь между небом и землей, невозможно, если речь идет о парапланеризме. Это действительно надо попробовать самому, потому что даже у самого сдержанного гражданина при вопросе «ну, как это было?» – взгляд затуманивается и выдаются лишь восхищенные междометия, по которым, конечно, понятно, что было здорово, но вот насколько?.. Если вы любите экстрим, природу, свободу полета и сумасшедше чистый воздух, собирайтесь на учебные сборы, которые пройдут в Дагестане с 28 апреля по 9 мая 2007 года (даты приезда и отъезда). Их уже в четвертый раз проводит школа «СпортАвиаСервис» в живописнейших летных местах – на горе «Пушкин-Тау» и на перевале «Мекеги-Леваши» (кроме этих, в зависимости от погоды, возможны и другие маршруты). Правда, участники сборов должны иметь навыки пилотирования на параплане (его надо привезти с собой, а также захватить подвеску со спасательным парашютом, каску и рацию на 140 мГц). Но если вы не успели его приобрести, ничего страшного – можно взять напрокат на месте. С подробными расценками можно ознакомиться на сайте www.glide.ru, а также задать вопросы и отправить заявки по *e-mail: sport_avia@mail.ru*.

ЦЕНТРЫ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ

МТДЦ «Варшавский»
Варшавское ш., 87б, 3-ий этаж,
зона Фудкорта (Food Court)
«Одинцовский арбат»
Московская обл.,
г. Одинцово, ул. Советская, 9,
здание ТК «Одинцовский Арбат» - 3 этаж

www. wizardgame.ru

Волшебная игла

СТЕНДОВЫЙ МОДЕЛИЗМ: СЕДЬМАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ

Кто из московских моделистов не знает клуб-магазин «Техника молодёжи»? Причина популярности этого места не только в огромном ассортименте моделей и аксессуаров к ним, не только в добрых советах продавцов при выборе необходимой покупки, но и в знаменитых февральских выставках. Данная, уже седьмая по счёту, ежегодная Всероссийская выставка-конкурс стендового моделизма завершилась 4 марта. Её визитной карточкой стал высокий уровень выставляемых работ, множество конкурсных номинаций и возможность предстать перед судом зрителей и жюри, невзирая на возраст и заслуги.

Если первые выставки были чисто московскими, то сейчас они действительно всероссийские и международные. В этом году к российским стендовикам присоединились коллеги из Украины, Белоруссии, демонстрировались даже модели советской железнодорожной техники, присланные из США.

Немного статистики. В нынешнем году в «Технику молодежи» пришли 186 участников, которые предоставили более 450 работ, не считая фигурки в 72-м масштабе и 28 мм. Корабли, подводные лодки – 17 моделей; БТТ в 72-м масштабе – 35 шт.; диорамы в наиболее массовом и популярном 35-м масштабе – 53 шт.; БТТ в 35-м масштабе – 163 единицы. Крупных фигур (т.е. от 35-го масштаба и крупнее) – более 60; несколько сотен фигур 28 мм и 72-го масштаба. Картонных моделей – 11 шт.; автомобилей – 24 шт.; модели железных дорог – 15; авиации в 72-м масштабе – 55; в 48-м авиации – 19; самолетов в 32-м – 10; гражданская авиация в 144-м масштабе впервые была представлена тринадцатью моделями.

Интересны и сами участники выставки. Конечно же, среди моделистов есть люди всех профессий и социальных слоёв, но внимание привлекает и спектр возрастов участников. На одной из прошлых выставок была представлена модель, автором которой являлась девочка 6 лет. Сейчас на выставке имеется радиоуправляемая модель танка «Абрамс», вышедшая из под умелых рук 17-летней Светланы Солёновой. Самого старшего моделиста долго определить не удавалось, но в этом году рекорд установлен – модель «Ан-124», «Руслан», в 144-м масштабе принес семидесятилетний пенсионер.

В традициях выставки – поощрение призами работ детей и детских клубов. Это стало возможным благодаря спонсорству модельных фирм. На нынешнем мероприятии представлены работы 14 детских и подростковых кружков и клубов моделизма. Среди них – кружок моделизма Московского железнодорожного колледжа №52; подростковый клуб «Вимс»; автомобильный Интернет-клуб любителей стендового моделизма «Автоинскэйл»; ВПК «Бастион» (Тушино); группа стендового моделизма «Фантом» (Тобольск); подростковый клуб «Авиатор» (Ханты-Мансийск); кружок «Сделай сам» и клуб «Полководец» ГУК ДК Капотня; центр образования «Дельта»; клуб «Патриот» (Ступино); станция юных техников (Сургут); клуб исторического моделирования «Традиционная гимназия»; Московский объединенный морской кадетский корпус героев Севастополя.

Несут в «Технику молодежи» не только склеенные модели из наборов. Так, внимания заслуживали шесть «самоделок» бронетехники в 35–м масштабе.

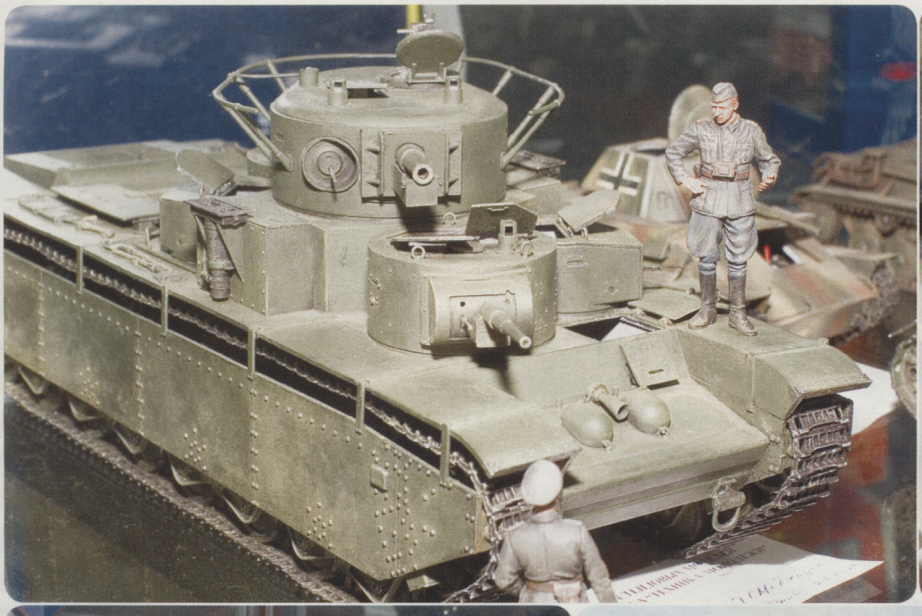
Из тенденций нынешнего года на выставке сразу бросается в глаза обилие подводных лодок. Вещи простые, обтекаемые, деталей немного, красить легко.

Из масштабов наземной техники как всегда популярен 35-й, настоящий прорыв – в бронетехнике в 72-м масштабе. Более популярны стали модели из картона, из него российские умельцы стали делать очень интересные вещи высокого уровня копийности – такие, например, как представленный на выставке ТУ-160 в 33-м масштабе, с размахом крыльев порядка двух метров. К сожалению, довольно мало оказалось моделей авиации Первой мировой войны.

Интересных моделей в этом году было много. Из необычного хочется отметить получившую специальный приз диораму «Дневной дозор» из Белоруссии, в 72-м масштабе. Сделана эта прекрасная вещь в стиле, сочетающем черты валиомоделизма и жанра фэнтэзи. Это композиция из фигур динозавров фирмы *Tamiya* и фантазийных человекоподобных персонажей.

Радовали глаза работы Ильи Переяславцева, принесшего из своей личной коллекции на выставку виньетки, поразившие всех высочайшей тонкостью стиля, художественной реалистичностью.

Следующую выставку ждем через год, и есть все основания полагать, что она станет еще полнее и интереснее, чем нынешняя. Ну и, конечно, наши поздравления всем участникам выставки-конкурса!



SCALE MODEL PAD
Made in Czech Republic

EASY MODEL

H318
020
ARMY ATTACK HELICOPTER

GSM-Сервис

Телефон: (495) 258 8445

ИТОГИ ЧЕМПИОНАТА ASUS OPEN WINTER 2007

В конце февраля в Москве в игровом центре *4Game* состоялся финал зимнего турнира серии *ASUS Open – ASUS Open Winter 2007*. Финал предваряли отборочные соревнования. В различных регионах России и СНГ прошло 30 квалификационных турниров, в которых приняли участие около 8000 игроков. На этот раз игроки состязались в двух самых популярных номинациях: *Counter-Strike 5v5 Masters* и *Warcraft 3 DOTA 5v5 Masters*. Сильнейшие из участников отправились в Москву, где состоялся финальный турнир, собравший 240 лучших игроков.

Игра *Warcraft3: DotA* появилась несколько лет назад и уже успела завоевать популярность среди геймеров. На *ASUS Open Winter 2007* был разыгран самый большой призовой фонд за всю историю существования этой игры – 250 тысяч рублей.

Победители осеннего турнира по *Counter-Strike* – команда *Begrip Gaming* – были смещены на пятую позицию, разделив ее с четырьмя другими командами. Проиграв первую карту, Virtus.pro (чемпионы *WCG Russia 2006*) сполна отыгрались на следующих двух и заняли третье место на турнире. В ожесточенном бою за выход в финал сошлись представители Москвы (*forZe*) и Орла (*sEven.pro*), но все же москвичи оказались немного удачливее. Однако в финале удача отвернулась от них, и в результате в номинации *Counter-Strike* победила украинская команда pro100 из Харькова.

Помимо состязаний профессиональных спортсменов, был проведен демонстрационный бой на игровых ноутбуках *ASUS G2P* между капитанами команд *Virtus.pro* и *pro100*, закончившийся полным поражением украинского геймера. Испытав *ASUS G2P*, игроки признали, что игровые ноутбуки ASUS ни в чем не уступают настольным решениям. Кроме того, вниманию игроков и зрителей были представлены моддинговые корпуса, а специалист ASUS Анна Педяш провела презентацию материнской платы *ASUS P5N32-E SLI Plus*.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА

Warcraft3: DotA

1 место — *Mage* (100 000 рублей)
2 место — *DoTa* (60 000 рублей)
3 место — *SAY_PLZ* (30 000 рублей)
4 место — *Vault* (20 000 рублей)
5 место — *1fall* (10 000 рублей)
5 место — *tomsk.net* (10 000 рублей)
5 место — *IHCS.mix* (10 000 рублей)
5 место — *RTDT* (10 000 рублей)

Counter-Strike

1 место — *pro100* (170 000 рублей)
2 место — *forZe* (110 000 рублей)
3 место — *Virtus.pro* (70 000 рублей)
4 место — *sEven.pro* (40 000 рублей)
5 место — *Rush3D* (27 500 рублей)
5 место — *snatch* (27 500 рублей)
5 место — *eXplosive* (27 500 рублей)
5 место — *Begrip Gaming* (27 500 рублей)

О КОМПАНИИ ASUS

ASUSTeK Computer Inc. (Тайбэйская фондовая биржа: 2357) - ведущий производитель решений класса 3C (компьютеры, коммуникации, потребительская электроника). В 2006 году оборот компании, насчитывающей более 100 тысяч сотрудников и высококлассных разработчиков по всему миру, составил 16,5 миллиардов долларов США. *ASUSTeK* уже 9 лет входит в список наиболее успешных IT-компаний *InfoTech 100*, публикуемый еженедельником *Business Week*, а также, благодаря превосходному качеству своей продукции, занимает первое место среди тайваньских производителей, согласно исследованиям *Wall Street Journal*.

О КОМПАНИИ INTEL

Корпорация *Intel*, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы. Дополнительную информацию о корпорации *Intel* можно найти на *Web*-сайте *http://www.intel.com/pressroom*, а также на русскоязычном *Web*-сервере компании *Intel*: *http://www.intel.ru*.

ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ МИНИАТЮРА

Интервью с Ильей Переяславцевым

БОЛЬШАЯ КОШКА НА ПОВОДКЕ

Радиоуправляемые модели танков «Тигр»

ИСТОРИЧЕСКИЙ АИРСОФТ

Игровая реконструкция

ТЕМА НОМЕРА

УВЛЕЧЕНИЕ ДОЛЖНО ОСТАВАТЬСЯ УВЛЕЧЕНИЕМ

ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМ МОСКОВСКИМ ХУДОЖНИКОМ И МОДЕЛИСТОМ ИЛЬЕЙ ПЕРЕЯСЛАВЦЕВЫМ

Илья Переяславцев – не просто интереснейший человек, известный художник, но – отдельное явление в мире моделизма, и российского и мирового. Оригинальный стиль и приемы давно выделили его среди коллег, а само имя, можно сказать, стало нарицательным. На многочисленных моделистских форумах часто можно услышать фразы типа – «я, конечно, не Переяславцев, но..» или «похоже на стиль Ильи». Недаром. Тысячи собранных моделей танков и другой техники, тысячи созданных и раскрашенных им самим военно-исторических миниатюр – залог признания. Как же все начиналось? Как зародился стиль? Что думает Илья с достигнутых им высот о моделизме как хобби? «2Т» расскажут. И покажут произведения художника во всей красе.

БМД Бундесвера *Wiesel TOW*. Масштаб 1:35 (*AFV Club*, фигурки *Jaguar*)

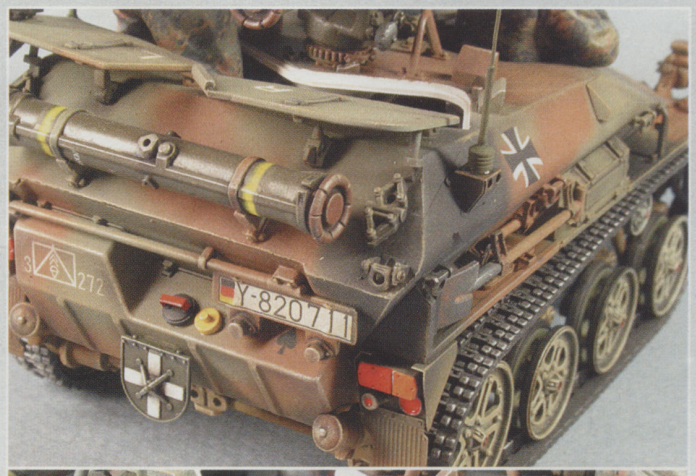
2T

2T: Илья, откуда берут начало корни Вашего увлечения? В каком возрасте потянуло к моделизму?

И.П.: Сколько себя помню, всегда тянуло. Корни, наверное, в фильмах и книгах о войне, в тяге к истории и любви рисовать. Первую модель склеил, наверное, еще классе в первом, тогда же стал замечать ошибки у моделек, склеенных старшеклассниками. Дело в том, что я всегда стремился по возможности к более точному воспроизведению деталей прототипа, мне был интересен, например, сам танк в его «живой» исторической ипостаси, а многим и тогда, и сейчас интересна просто «игрушка», стоящая на полке. Отсюда и ошибки многих моделистов. Конечно же, в юности приходилось довольствоваться тем, что было под рукой. О том, что сейчас представлено в модельных магазинах, о таком разнообразии мы и не могли мечтать. Это не отменяет самого исторического подхода к миниатюре. Из чего бы ее ни делать, она все-таки должна быть моделью, копией. Так что корни военно-исторического моделизма должны произрастать из самого интереса к истории как таковой.

2T: В каких жанрах моделизма работаете сейчас? Есть ли самые любимые масштабы, модели?

И.П.: Любимые жанры – бронетехника и фигурки, диорамы и виньетки. Так как я работаю арт-директором фирмы «Танк», специализирующейся на выпуске фигурок из эпоксидной



Виньетка "Морские котики" США в Гренаде. Масштаб 1:35 (*Hobby Fun*)

смолы – дорогих, высокой степени копийности, то и в своих работах по фигурам использую в основном их. Сам рисую эскизы, не леплю, правда. Сам раскрашиваю – тут и основной простор для стиля и творчества. Любимый период здесь – Вторая мировая война, как наши, так и немцы. Тот же период любим и в бронетехнике. Если говорить о моделях – это, конечно, «Тигр I». Я собрал их больше двухсот за всю жизнь: «Королевский тигр», «Пантера», из наших, пожалуй, «КВ», «ИС» разных модификаций. Почему именно они? Это, наверное, дело личного вкуса. Он у всех разный.

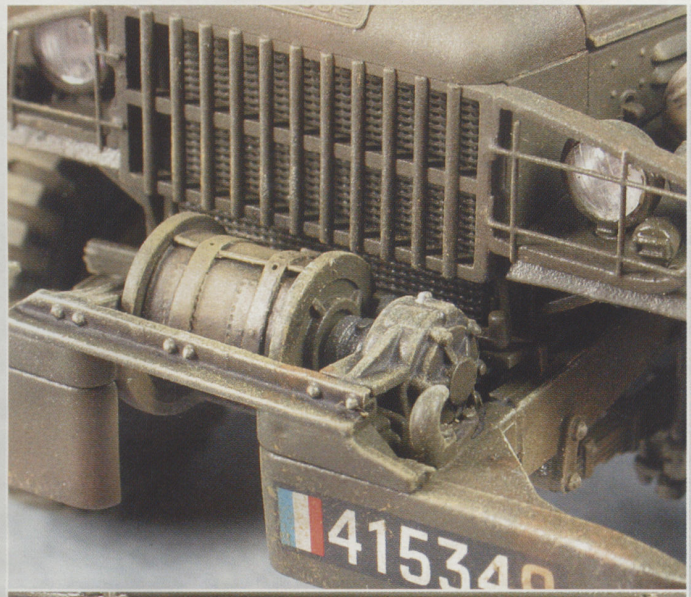
Вообще, о моделях нельзя сказать, какая «самая» любимая. Разве можно, имея семью, говорить о детях, кто – «самый», а кто – «менее» любимый? Это же творчество, вышедшее из-под твоей руки – любишь ты все. Только чем-то меньше доволен, в чем-то видишь ошибки. Но любимыми творения от этого быть не перестают. Если же говорить обо всех жанрах, в которых я работал, в принципе, наверное, во всех когда-то себя испробовал.

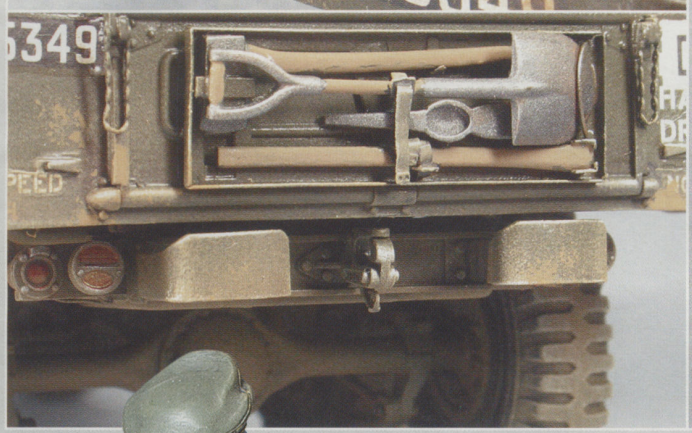
Относительно масштабов – все зависит от модели прототипа и художественного замысла, от возможностей различных. Интересно было бы сделать диораму в масштабе 1:9, но, во-первых, где, а самое главное – как ее смотреть? Она неизбежно будет распадаться у зрителя на куски. Разве что в саду особняка ее ставить и любоваться откуда-то сверху. Конечно же, для диорам и виньеток самый выгодный масштаб – 1:35. Для бюстовых фигурок – 1:9, но это другой жанр – это уже по сути, мини-памятник, портрет, он не нуждается в «диорамном» подходе к композиции.

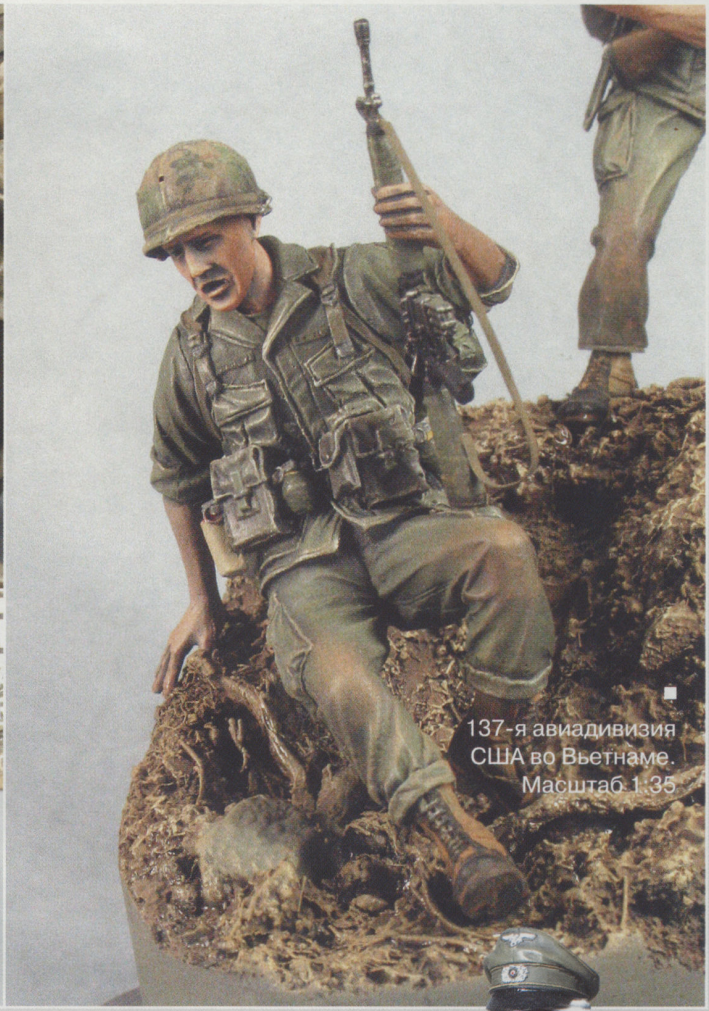
Играет роль и возможная копийность тех же диорам. Мечта многих моделистов – сделать диораму с разрушенным домом, развалинами, в которых идет бой. К сожалению, здесь часто – судя по выставкам – начинает превалировать упрощенческий подход: навалят камня – вот и «развалины». А если делать историческую диораму 1:35 – здесь нужно воспроизводить все вплоть до интерьеров разрушенного дома и деталей водосточных труб, только тогда это будет интересно и действительно живописно. Для диорамы «Бой в Берлине в мае 45-го» мне пришлось изучить даже то, как выглядел водонапорный кран на улице в те годы, чтобы воссоздать в точности атмосферу. Это просто пример. В большем масштабе изготовление диорамы с развалинами займет огромное количество времени, причем большая часть его будет посвящена изучению домостроительства и интерьера, особенностям техники, униформы и оружия войск того временного периода, который выбран, а не собственно раскраске и созданию произведения. Когда-нибудь, надеюсь, столько времени будет и у меня. Фактор времени – тоже играет важную роль. Только для полноценной раскраски одной фигурки в масштабе 1:35 тратить надо не менее двух недель.

2Т: Когда родился Ваш стиль? Какие его основные слагаемые? Что важно для Вас, как для моделиста, прежде всего?

И.П.: Собственный стиль? Наверное, году в 1994-м сформировался окончательно. Про слагаемые стиля не могу сказать, – у каждого художника свой подход к материалу, свое видение. Особенности своей техники, надеюсь, осветим в цикле статей в вашем журнале в будущем – это будет полезно







137-я авиадивизия США во Вьетнаме. Масштаб 1:35

Унтер-офицер германской кавалерии, 1944г. Масштаб 1:16

для читателей. Но, наверное, основное, что я всегда стараюсь подчеркивать в собственных работах, – их историчность. Видите, здесь у меня на полках более тысячи книг, альбомов, исторических трудов, посвященных технике и униформе. Почти все иностранные, конечно. Я просто считаю, что раз уж ты занялся военно-историческим моделизмом, миниатюрой, реконструкцией боевой техники, то твои работы должны в точности отображать или хотя бы приближаться к тому, что было в реальности. Иначе это детские игрушки или забава по склейке. Конечно, и это тоже вполне нормально – не все ставят себе задачу быть именно реконструктором или художником. Но, с моей точки зрения, которую я никому не навязываю, конечно, точность в исторических деталях надо соблюдать везде. И если набор не позволяет собрать копию реальной техники, например, надо доводить, тюнинговать, делать модель копийной. К счастью, сейчас появилось множество китов по бронетехнике (и не только) очень высокой степени копийности (*Tamiya*, *Dragon*, в последнее время начал делать прекрасные вещи и *Trumpeter*). Но все равно все должно начинаться не с изучения инструкции модели, а с изучения истории реального танка, реальной униформы и т.п.

Еще один момент. Моя техника – это всего лишь мой личный взгляд. Художник должен изучать прототип и видеть модель глазами собственными, может даже собственным сердцем.

■ Йохан Пайпер 1-я танковая дивизия SS. Масштаб 1:9

■ Немецкий парашютист в Арденнах 1944 г. Масштаб 1:9

За вас никто ничего не соберет и не раскрасит, это ваше творчество, копировать никого не надо, поэтому я, наверное, так редко отвечаю на вопросы в форумах о моих работах. Если человек имеет художественный вкус и знания по истории, ему и так все понятно, он сделает лучше меня. Если этого нет, то бессмысленно и объяснять..

2Т: Насколько известно, Вы регулярно брали «золото» на всех крупнейших международных модельных выставках. Но сейчас Вас там почему-то не видно. В чем причина?

И.П.: Увлечение должно оставаться увлечением, я считаю. Модели делаешь, прежде всего, для себя и для своей души и глаз. Когда это начинает превращаться в спорт, в гонку за медалями, соревнование с другими – это мне не очень импонирует в последнее время. Знаете, как говорят, «физкультура – это полезно, спорт – вредно». Для меня моделизм – это, скорее, физкультура души. Может быть, поэтому я сейчас отклоняю даже предложения судить модели других на конкурсах и выставках. Не вижу смысла. О своих медалях ничего говорить не буду – они просто есть, и хвалиться тут нечем. Российские моделисты регулярно показывают одни из самых высоких результатов на крупнейших международных выставках. Наша «школа» – не хуже зарубежной.

2Т: Чем, помимо моделизма, увлекаетесь еще?

И.П.: Всем, связанным с военно-исторической реконструкцией. Фильмами и книгами о войне, страйкболом, коллекционированием антикварного ММГ-оружия, собственно реконструкторством, – регулярно бываю на слетах реконструкторов. Стараюсь, чтобы мое увлечение, как и жизнь, было полно новых впечатлений и идей.

2Т: Спасибо за беседу, Илья. Надеюсь видеть Ваши статьи в наших следующих номерах.

И.П.: С удовольствием! В следующий раз поговорим об особенностях техники профессиональной окраски фигур.

Интервью брал главный редактор Дмитрий Середа

БОЛЬШАЯ КОШКА НА ПОВОДКЕ

РАДИОУПРАВЛЯЕМЫЕ МОДЕЛИ ТАНКОВ «ТИГР»

Стоит чем-то серьезно заняться, пусть даже игрушками с радиоуправлением, процесс этот затягивает, разгорается аппетит. Для большинства людей, не знакомых с темой радиоуправляемых моделей на практике, все с ним связанное может вызывать ассоциации только как с игрушками, но не все так просто. Моделизм уже давным-давно стал большим и привычным хобби. Но самое интересное, что моделизм, как увлечение, берет свое начало вовсе не из мира игрушек и индустрии развлечений. Появился он исключительно как детище военных.

Сергей Горожанин

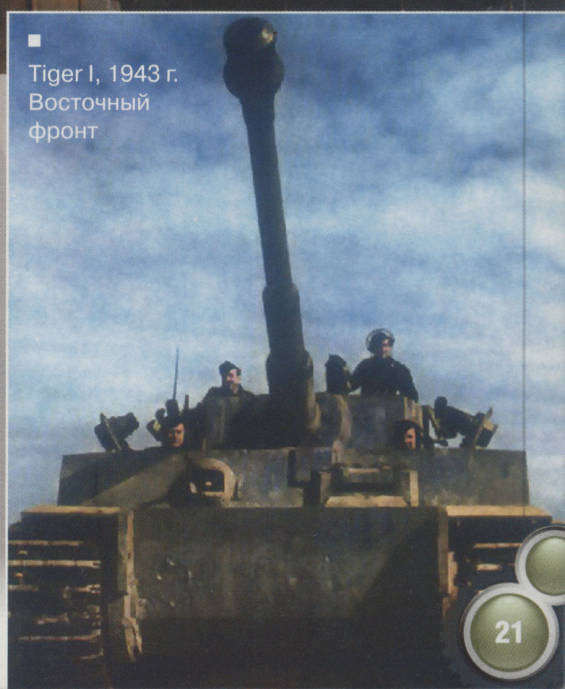
ИГРУШКИ – ОПАСНЫЕ И ПРИЯТНЫЕ

На моделях деревянных самолетиков английские и немецкие летчики оттачивали мастерство воздушных боев в 39-40-х годах (именно с производства моделей для английской ВВС началась история фирмы *AIRFIX*). Будущие адмиралы вводили в бои миниатюрные эскадры, на картонных моделях танков оттачивал жало будущих немецких блицкригов генерал Гейнц Гудерин.

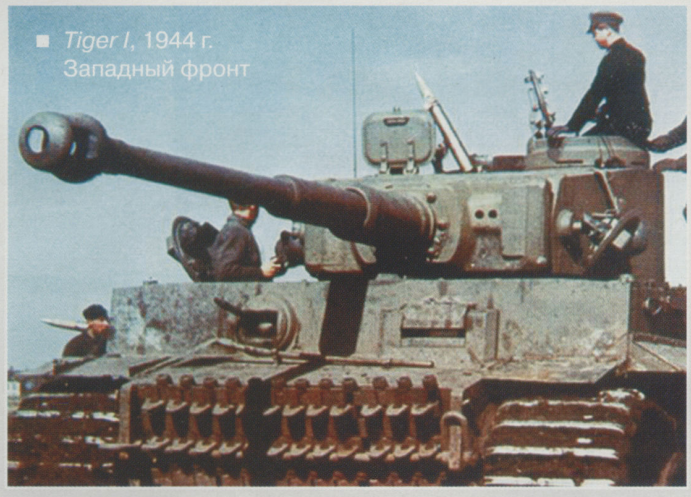
Отцом-основателем моделизма считается Финеас Петт, комиссар корабельных доков в Лондоне. Он первым предложил делать уменьшенные копии будущих судов, чтобы проверить их на воде и внести изменения в конструкцию до постройки полномасштабного судна.

Сейчас моделизм – это, прежде всего, увлекательное хобби для всех. В последнее время, особенно популярными становятся радиоуправляемые модели. На них мы и остановимся в первую очередь в этой статье, а конкретно расскажем о танках.

После своего триумфального появления на фронтах Первой мировой войны, танк отвоевал почти сто лет в сотнях войн и конфликтов, появилось множество поклонников боевых машин и среди вполне мирного населения,



Tiger I, 1943 г. Восточный фронт



■ *Tiger I*, 1944 г. Западный фронт

интересы которых могут удовлетворить радиоуправляемые модели. В следующих номерах мы коснемся самолетов, автомобилей и кораблей.

Все радиоуправляемые модели можно разделить на три типа: полностью готовые, требующие сборки, и наборы заготовок. Готовые модели – самые простые и доступные, они предназначены для начинающих и не требуют сложной сборки или настройки радиооборудования. По сути, такую готовую радиомодель ставят на асфальт сразу же после покупки.

Более интересные варианты требуют творческого подхода – частичной сборки, окраски, доводки ходовой части. Профессиональные моделисты предпочитают наборы деталей, из которых модель строится «с нуля».

Полностью готовая модель *Tiger I* от фирмы *HenLong* (КНР) ■

ТАНКИ – ВПЕРЕД

«Тигр», несомненно, самая популярная и узнаваемая модель танка XX века для моделистов мира. Выпускается практически во всех масштабах и видах. Но сначала немножко занимательной биографии этого танка.

В «бронированном кулаке» германской армии тяжелых танков не было вплоть до 1943 года. Но это вовсе не значит, что работы по их созданию в Германии не велись. Неверно утверждение о том, что немцы в спешке строили «Тигры» только потому, что якобы средние *Pz. III Pz IV* оказались бессильными против наших Т-34, КВ и ИС.

Созданием тяжелого танка для возрождающегося и набирающего силу Вермахта немецкие инженеры занялись еще в 1936 году. На фирме «Хеншель и сын» (*Henscl & Sohne*) в городе Кассель было основано конструкторское бюро по проектированию «танка прорыва». Возглавил его талантливый инженер Эрвин Авель. Уже к 1937 году был готов проект танка *DW. 1*. Для стимулирования работы и создания конкурентной борьбы аналогичное задание выдали и доктору Фердинанду Порше. Буквально за месяц до нападения на СССР фирма «Хеншель» построила два танка и подготовила базу для их серийного производства. Перед войной эта работа не являлась приоритетной, поэтому технологическая база для производства новой бронированной машины была готова лишь к 1940 году.

Летом 1942 года началось новое наступление Вермахта в России. Но к этому времени уже ясно проявились первые симптомы надвигающейся катастрофы. Боевые действия затягивались. Несмотря на некоторые успехи в начале 1942, измотанные сухопутные войска, истекая кровью, зарывались в землю. Фронт требовал принципиально новых бронированных машин.

И вот, как подарок ко дню рождения Гитлера, 20 апреля 1942 года на испытательный полигон вышли две новые бронированные машины, призванные в корне изменить положение на фронте. Фирмы «Хеншель» и «Порше» явили из своих цехов танки *VK. 4501 (H)* и *VK. 4501 (P)*, правда, получившиеся тяжелее заданного почти на десять тонн. Пройдя все испытания, обе машины оказались равноценными по всем своим качествам. Но у танка Авеля была более простая механическая трансмиссия, а не электрическая, сложная, как у Порше. Поэтому фирме «Хеншель» отдали предпочтение. Под маркой «специально бронированная машина» *Sd. Kfz. 181 Pz. Kpfw. VI (H)*,

получив гордое обозначение «Тигр» (*Tiger*), танк пошел в серию.

Первым боевым соединением, получившим «Тигры» в сентябре 1942 года, был 502 тяжелый танковый батальон (*sPzAbt 502*), воевавший на Ленинградском фронте. В ноябре эти танки имел 501 батальон в Северной Африке, где они произвели весьма устрашающее впечатление на союзников в Тунисе. Тактика применения «Тигров» заключалась в создании отдельных батальонов и усилении ими танковых дивизий.

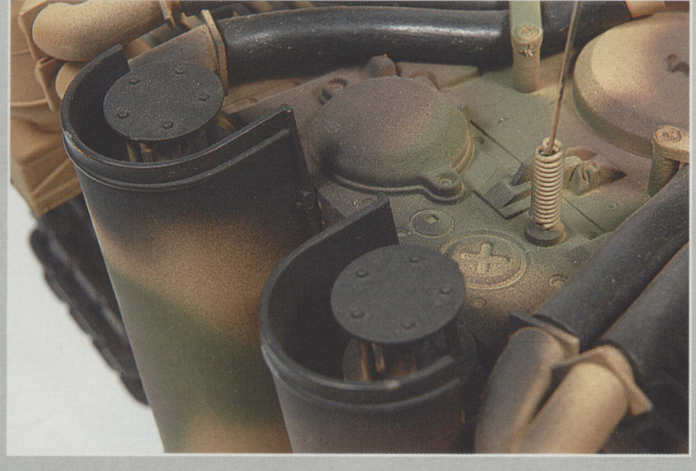
Так, в последней битве за Северную Африку, в феврале 1943, 501-й батальон находился на острие удара 10-й танковой дивизии немцев. Наступление Роммеля южнее Туниса смяло правый фланг союзных войск, рассеяв и полностью деморализовав 2-й американский корпус. Танки прорвались на 150 км через Кассеринский перевал, создав серьезную угрозу с тыла 1-й английской армии, а также аэродромам тактической авиации. Только нерешительность итальянского верховного командования и проблемы с материально-техническим снабжением не позволили Роммелю победить. 3 марта немцы вернулись на свои прежние позиции.

На западном фронте у «Тигра» так и не нашлось достойного противника до самого окончания боевых действий. Спустя месяц после вторжения в Нормандию, Эйзенхауэр докладывал президенту США о проблемах американской армии, с которыми она столкнулась в Европе. В частности, в этом докладе говорилось, что американские противотанковые пушки и 76 мм пушка танка «Шерман» не в состоянии поразить «Тигр»...

■ Сборная радиоуправляемая модель *Tiger I* от фирмы *Tamiya* (Япония)

Интересной иллюстрацией превосходства «Тигра» над своими противниками может послужить один примечательный бой у местечка Виллер-Бокаж во Франции, состоявшийся 13 июня 1944 года. Одиночный «Тигр» из 101-го танкового батальона 1-й дивизии СС «Лейбштандарт СС Адольф Гитлер» (командир батальона – гауптштурмфюрер Михель Витман) атаковал танковую колонну 7-й бронетанковой дивизии англичан. «Тигр» неожиданно вклинился в расположение англичан и почти в упор расстрелял колонну из 20 танков и автомашин снабжения. Далее, таранив и перевернув «Кромвель», который преграждал въезд на главную улицу Виллер-Бокажа, он ворвался на нее и расстрелял там три из четырех штабных танка, четвертый сумел укрыться в саду. Один из «Шерманов» сумел зайти с борта к танку Витмана и с расстояния примерно 180 метров выпустил четыре снаряда из своей 17-фунтовой пушки. По крайней мере, один из них достиг цели, над «Тигром» показался дым. Но ответный выстрел обрушил на «Шермана» половину здания, за которым он прятался, и полностью накрыл его. Пока англичане приходили в себя после этого побоища, «Тигр», получивший, как выяснилось, лишь незначительные повреждения, ретировался, уничтожив по дороге еще один «Кромвель». В итоге за столь короткое время англичане потеряли 25 танков, 14 транспортеров и 14 грузовиков.

На Восточном фронте «Тигры» начали свой боевой путь со станции Мга под Ленинградом. В январе 1943 года один из новых танков был захвачен бойцами Красной армии. Надо отметить, что в борьбе с «Тиграми» использование и советской пушки калибром 76 мм на Т-34 оказалось явно недостаточно. Поэтому в декабре 1943 года вместо нее на Т-34 ставят модернизированную 85-мм пушку. Принимаются и другие срочные меры: до 1942 года в СССР не было рубочных самоходок, аналогичных немецким штурмовым орудиям и танкам-охотникам, начинается буквально лихорадочное их строительство. Достойным противником «Тигров» стала лишь новая серия танков под маркой ИС («Иосиф Сталин») и КВ-ИС.



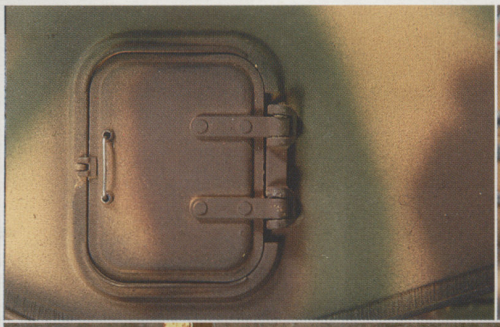
УПРАВЛЯЕМЫЕ «ТИГРЫ»

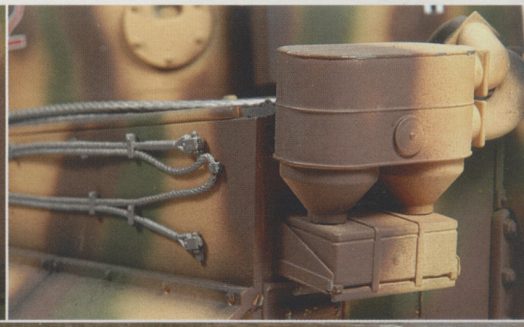
Несмотря на кажущуюся сложность кропотливой работы, процесс сборки, доводки и дальнейшего тюнинга танка доставляет огромное удовольствие. Современные радиоуправляемые модели имеют множество настроек. Можно изменять параметры двигателя, подвески, доводки радиооборудования. Можно менять внешний вид за счет навесного оборудования, добавлять экипажи из фигурок, ставить более мощные двигатели для улучшения динамики и управляемости. И, конечно, радиоуправляемый танк способен доставить максимум удовольствия своему владельцу!

Для поклонников наземной военной техники есть свои специфические направления. При этом габариты и вес моделей могут достигать нескольких метров и сотен килограмм!

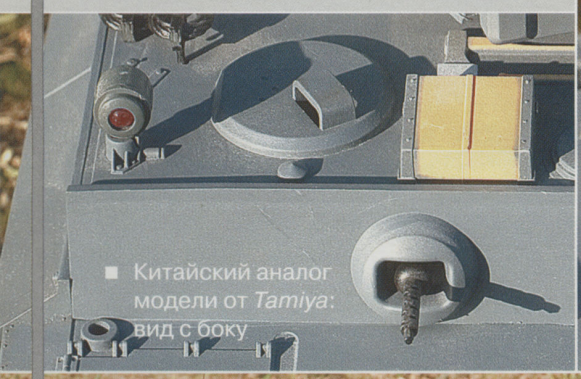
Масштабные модели танков делают возможным получить максимальную схожесть с оригиналом, вплоть до ходовых показателей. Современные радиоуправляемые модели танков, как и реальные боевые машины, напичканы электроникой: датчиками для определения попадания в танк выстрела из аналогичной модели и даже определения направления этого выстрела и др. Хороший, фирменный, радиоуправляемый танк, как правило, снабжается пушкой, «стреляющей» инфракрасным лучом или электропневматической пушкой, «плюющейся» пластиковыми шариками на расстояние до 30-40 метров.

Большинство недорогих сборных моделей танков делают из пластика. Основные принятые для БТТ масштабы 1:6, 1:16, 1:24, 1:35. Масштабные модели 1:16–35 стоят относительно недорого и рассчитаны на широкий круг любителей поездить и пострелять. Пластмассовые модели танков имеют хорошие ходовые качества, не требуют мощных двигателей и емких аккумуляторов. Поэтому пластиковые модели танков выглядят очень привлекательно для начинающих моделистов.





■ *Tiger I* от *Tamiya*. На улице Москвы



■ Китайский аналог модели от *Tamiya*: вид с боку

Более серьезные масштабные модели танков делают из металла или композитных материалов, со строгим соблюдением всех масштабов и стандартов для создания максимального сходства с оригиналом по всем параметрам. Разумеется, за качество приходится платить, и не только деньгами. Подобные сборные модели танков могут весить до 200 килограмм, в зависимости от масштаба (это, как правило, начиная от 1:6 и выше), в котором они были сделаны.

Например, известна модель «Тигра» 1:4 весом 192 кг!

Из основных и популярных масштабных моделей «Тигров» у нас можно выделить три типа. Первое место занимают китайские производители, например фирма HenLong. Их танк представляет собой полностью собранную модель. Комплектуется торсовой фигуркой командира, пневматической пушкой с системой *Hop-Up* (обеспечивающую более стабильный полет снаряда-шарика за счет его раскручивания) и прицельной дальностью стрельбы от 20-30 метров. Боекомплект – 100 шариков. Независимая подвеска катков, гусеницы с металлическими вставками, две скорости движения – танк может разворачиваться на месте. Для имитации реалистичных действий имеется возможность управления движением и башней одновременно, но башня танка

разворачивается только на 320 градусов, пушка опускается и поднимается. Пульт управления имеет функцию программирования (запись и повтор маневров), а также 6 встроенных демонстрационных программ, индикатор предупреждения перед выстрелом и разряда аккумулятора, три управляющих частоты (29, 40 и 49 МГц), устанавливаемые на танке и пульте управления. Стоимость такой игрушки в среднем 100-150 долларов. Качество полностью соответствует цене. По большому счету, модель надо доводить, перекрашивать, дополнять деталями.

Следующая модель – от известной японкой фирмы *Tamiya*, она предлагает сборную модель «Тигра» отменного качества, но и по цене почти на порядок дороже китайской.

Модель оснащена двумя электрическими моторами, электронным блоком управления. Танк может двигаться вперед, назад, разворачиваться на месте. Полностью крутить башней. Подвеска поддерживающих катков, металлические гусеницы и три скорости движения позволяют модели преодолевать неровности ландшафта и взбираться на подъемы крутизной до 30 градусов.

Имеет полную имитацию звуков: выстрел пушки, пулемета, лязг гусениц; работы двигателя в разных режимах – запуск, прогрев, усиление при скорости (звук записан с настоящего *V-12* двигателя *Maybach*), поворота башни; подъем и опускание ствола. Кроме всего прочего, модель оснащается инфракрасной системой *Battle System* для ведения боя с двумя или более танками в радиусе до 30 метров.

■ Волгоградские танки способны форсировать «реки»

■ Масштаб 1:6. Диорама «Курская битва»

■ Масштаб 1:4

■ *Tiger I* от Алексея Шлахтера (г. Волгоград, РФ). Модели 1:4 и 1:6

Размеры «Тигров» в масштабе 1:16 – длина 740 мм, ширина 470 мм, вес полностью снаряженного танка 4100 г.

Третий «Тигр» – отечественного производства – относится уже к профессиональным моделям в масштабе 1:6, выпускается в Волгограде.

Корпус, днище, башня выполнены из 8-мм стеклоткани. Колеса, гусеницы отлиты из алюминия. Подвес через стальные рычаги каждого колеса. Привод у танков только электрический, 2 мотора по 150 ватт, стальные редукторы в герметических корпусах, автомобильный аккумулятор – 45 А. Стоимость такого танка – около 3800 долларов.

В комплект входит: собранный танк, 2 установленных мотора с редукторами. Масса танка в среднем от 45 до 60 кг, без аккумулятора. Система управления моторами танка и звукогенератор позволяют двигаться вперед, назад, вправо, влево, раздрай (кручение на месте), поворот башни, подъем, опускание ствола со звуковым имитатором. Аппаратура для управления танком 7-канальная.

Модель снабжена автоматической пейнтбольной пушкой с боекомплектом 80 шариков. Баллона со сжатым воздухом хватает на 400 выстрелов!

Что выбрать – вопрос не только денег, но и вашего желания собирать и тюнинговать танк самому, играет роль, конечно же, и степень копийности моделей! Что бы вы ни выбрали – удачи вам и вашему полосатому радиоуправляемому любимцу!

ИСТОРИЧЕСКИЙ АИРСОФТ

ИГРОВАЯ РЕКОНСТРУКЦИЯ

Что он из себя представляет? Появилось это направление сравнительно недавно, а окончательно сформировалось как фактор, когда были проведены первые командные игры, летом 2006 года. Военно-исторический аирсофт появился на стыке реконструкции и страйкбола. Долгое время это было невозможным, из-за отсутствия достоверного оружия нужного периода (мы говорим о Второй мировой войне). Но вот первым появился пистолет-пулемет Tommy Gun, потом Baby Garand и пошло-поехало – пистолет-пулемет MP-40, карабин Mauser 98k – сразу от нескольких производителей.

Сергей Горожанин

«Я ДАМ ВАМ ПАРАБЕЛЛУМ!»

До сих пор ощущается сильный «голод» по советскому и русскому оружию. Умельцы пытаются переставлять начинку «Маузеров» и «Гарандов» в «Трехи», но больших успехов в этом пока нет. Поэтому рано говорить о Красной армии, широкомасштабных боевых действиях на Восточном фронте, и тем паче о Гражданской войне в России. Но по Второй мировой войне уже существует ряд команд и подразделений, полностью вооруженных и экипированных, организовать «Арденны» или «Высадку в Нормандии» в подмосковных лесах стало вполне реальным. Так как в первую очередь зачинатели военно-исторического аирсофта – союзники, американцы и англичане, ну и, конечно, немцы.

Преимущество страйкбольного оружия, как говорится, налицо: оно всегда находится под рукой – дома; оно не создает проблем с УВД, так как, в принципе, напоминает огнестрельное оружие только по внешнему виду; относительно безотказно, или по крайней мере легко ремонтируется; относительная дешевизна боеприпасов; и, что очень важно, по внешнему виду и весу почти неотличимо от оригинала.

Хотя есть и минусы: дороговизна (но, с другой стороны, это разовая покупка и ее может себе позволить любой работающий человек); некоторые

Солдат НКВД с карабином

образцы требуют дорогостоящей доводки – тюнинга, но это удел продвинутых любителей; большое количество пластмассовых деталей; отсутствие эффекта реального выстрела – нет отдачи, огня, дыма, что съедает часть зрелищности.

Надо признать, что реконструкторское сообщество – люди довольно неугомонные, въедливые никогда не останавливаются в развитии, идут вглубь – до последнего винтика, до нижнего белья и содержимого карманов, разбирая и восстанавливая историю и внешний вид своего подразделения. Но движение ширится, растет, множится, приходят новые увлеченные люди, а так как больших реконструктивных мероприятий проходит 4-5 в год, то почти сама собой и родилась идея совместить страйкбол и военно-исторические выезды на Вторую мировую войну.

Первыми, кто применили страйкбол в реконструкции, были питерские «десантники» из 1-го взвода, 2-й легкой роты 506 парашютного

101-я авиадесантная дивизия армии США. Оружие: Baby Garand, Garand, пистолет Colt, пистолет-пулемет Thomson (ww2airsoft.ru)

Механизированный полк *Der Fuehrer* (*http://www.df-regiment.ru*) Оружие: пистолеты-пулеметы *MP-40*, карабины *Mauser 98k*

полка американской армии. Потом сформировалась рота «А» 1-го батальона 22-го пехотного полка 4-й пехотной дивизии армии США. А в 2006 году подтянулись и англичане: 3-я бригада 51-й (Шотландской) пехотной дивизии, первые немецкие подразделения: 4-й мотопехотный полк дивизии «Дас Райх» и десантники из парашютного штурмового полка Люфтваффе. Из-за острой нехватки оружия пистолетов-пулеметов ППШ и винтовок «Мосина», в стадии формирования находятся силы РККА, но уже есть советские партизаны, вооруженные «трофейным» оружием. На начало 2007 года существует шесть сплоченных и полностью экипированных команд.

Сразу зародилась идея реконструировать реальные исторические сражения. Но хотя страйкбольное оружие на Вторую мировую сегодня делает только первые шаги в своем развитии, оно уже встретило некоторую, отчасти негативную реакцию. Дело в том, что использование реального оружия, запах пороха и оружейного масла – важны для ощущений, необходимых реконструктору. В аирсофте этот фактор отсутствует. И второй момент – не стоит путать чистый страйкбол и реконструкцию с применением страйкбольного оружия, по сути - это разные вещи.

При современных законах РФ наши граждане существенно урезаны в правах по владению оружием. Вроде начало развиваться направление массо-габаритных макетов, но доблестные органы выпустили ряд постановлений и приказов, и статус этого оружия повис в воздухе. В частности, у нас в законах не прописано понятие так называемого «неисправного» оружия. Есть только оружие и части к нему. Формально оно не может быть чем-то другим, кроме как оружием. Даже «неисправным», и даже по официальным бумагам и сертификатам и заключениям криминалистических экспертиз. То есть «теоретически» для наших властей любое оружие даже из состояния макета можно каким-то чудом вернуть в стреляющее состояние. Сложно понять это, но и решения криминалистических экспертиз, оказывается, можно легко отменить, как не так давно у нас запретили продавать и использовать украинские ММГ, так что их статус непонятен до сих пор.

А как можно реконструировать многодневный поход или тактическую игру на несколько дней без оружия? Прокат реквизита «Мосфильма» и так сопряжен с определенными сложностями

Слева Андрей Каращук, руководитель клуба английской армии *Black Watch* и гламурный парашютист А. Борисенко.

Реконструкция эпизода сражения за Монте-Кассино. (*www.livinghistory.ru*)

Бой за конвой. Яхрома, 2006 г.

и ответственностью. Страйкбольное оружие в этом плане – идеальный вариант. Даже несмотря на обилие пластмассы.

Так что у реконструкторов появилась еще одна альтернатива. Какой она окажется, насколько жизненной, покажет 2007 год. Но в том, что тактические игры и мероприятия будут интересными и зрелищными, сомневаться не приходится, так как занимаются их организацией люди серьезные, настоящие профессионалы от реконструкции.

ВАРИАНТЫ ВООРУЖЕНИЯ

ГЕРМАНИЯ

Пистолет-пулемет MP-40

Сделан из пластика и металла. Вес 3,1 кг, емкость магазина на 50 шариков, питается от аккумулятора 9,6 В. Габаритные размеры и внешний вид полностью соответствуют прототипу. Из недостатков можно назвать неполную работу затвора и невозможность постановки на затворную задержку. Стоимость от 500 долларов.

Штурмовая винтовка StG-44

Сделан из металла, деревянный приклад. Вес 3,6 кг, магазин на 60 шариков, электрическая начинка используется от отлично зарекомендовавших себя в течение 10 лет «калашниковых». Полностью соответствует прототипу даже по материалам изготовления, очень надежен, но при этом достаточно дорог, в среднем на 30-50% по сравнению с обычными. Стоимость от 900 долларов.

Карабин Mauser 98k

Самое распространенное оружие немецкой армии Второй мировой войны. Сделан из дерева и металла. Вес 4 кг, работает по принципу газовой пневматики. Емкость магазина 10 шариков. Примерная стоимость от 500 долларов.

Пулемет MG-42

Самое «антуражное» оружие, наверное, не только немецкой армии, а всей Второй мировой войны, но и самое дорогое. Пулемет стоит от 2000 долларов. Пневматика работает от электропривода, аккумуляторы 9,6 В. Вес снаряженного пулемета 6 кг. Емкость бункера на 300 шариков.

АРМИИ СОЮЗНИКОВ

Thomson M1A1 «Tommy-gun»

Первое оружие на Второй мировой войне, которое появилось в большой серии от самого известного японского производителя – фирмы *Marui*, поэтому имеет огромное преимущество по сравнению со всеми остальными – низкую цену. Можно взять от 250 долларов, а б/у – еще дешевле. Второй большой плюс «Томсонов», что он может ограниченно использоваться в Красной армии, так как некоторое их количество было поставлено в СССР по Ленд-лизу.

Электрический привод. Аккумулятор 8,4 вольта. Емкость магазина 60 шариков. Вес 3,4 кг. Надежный, недорогой серийный образец.

Винтовка Garand M1

Основное оружие пехотинца армии США, изготовленное из металла и дерева. Хотя присутствует и много пластиковых деталей. Газовая пневматика, емкость магазина 8 шариков, вес 3,5 кг. Стоимость от 500 долларов.

Карабин Garand M1 «Baby Garand»

Оружие американских десантников-парашютистов и сержантского состава. Выполнено из металла, дерева, пластика. Вес 2 кг, емкость магазина на 15 шариков. Газовая пневматика. Стоимость от 300 долларов.

Garand M1 и Mauser 98k

КАМУФЛЯЖ И СНАРЯЖЕНИЕ
МЫ ЭКИПИРУЕМ ВАС ДЛЯ ЛЮБЫХ УСЛОВИЙ
лучшая военная форма разных стран: обувь, головные уборы, фурнитуры, снаряжение, аксессуары, жетоны, DOG-TAG, маскировочные сети
ЖДЕМ ВАС ПО АДРЕСУ:
г. Москва, ул. Нижегородская, д. 10/2
тел.: (495) 507-63-72
г. Москва, ул. Краснобогатырская, д. 2, пав. 45, тел.: (495) 772-28-95
www.camo.ru e-mail: specsnar@mail.ru

LST AFTERSHOCK: БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Новинка сезона

ЕДЕТ... И НЕ ПАДАЕТ: БАЙК ОТ KYOSHO

Радиоуправляемый мотоцикл

ПОДВОДНЫЕ АВИАНОСЦЫ ОСТРОВНОЙ ИМПЕРИИ

Стендовые модели в масштабе 1:700

«ИШАЧОК» ПОЛИКАРПОВА

Лучший самолет «короля истребителей»

MEDIEVAL 2

Total war. Рассвет

TITAN QUEST

Моя рубить!

1:8

LST AFTERSHOCK: БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Мы продолжаем рассматривать продукцию Team Losi и в этой статье расскажем об очередной новинке – монстре восьмого масштаба LST Aftershock.

Михаил Деев

Масштаб 1:8 – уже очень серьезная техника, да и достаточно большая в размерах, в которой реализованы агрегаты, сопоставимые с настоящим автомобилем: сцепление, двигатель внутреннего сгорания, многоступенчатая коробка передач, стальные двойные дисковые тормоза и впервые соразмерно масштабу регулируемые масляные амортизаторы. Выхлопная труба имеет специальный резонансный конус внутри, что обеспечивает хорошую работу двигателя на высоких оборотах. Машины такого масштаба – настоящие покорители внедорожья, им не страшны никакие преграды – ни рыхлый и глубокий снег, ни высоченная и густая непролазная трава. Такими моделями можно по-настоящему и искренне восхищаться.

Инженеры фирмы *Team Losi*, безусловно, талантливы, и радиоуправляемые модели, которые они создают, не раз занимали первые места в мировых чемпионатах в различных масштабах и категориях. Поэтому, когда монстр-траки стали участвовать в чемпионатах мира, в *Team Losi* разработали LST (*LOSI Super Track*). В нем были учтены и исправлены все недоработки и недостатки, выявленные у монстров этого масштаба от других производителей. Также был применен ряд уникальных технических решений, которые и по сей день делают LST лучшим в своем классе. Чуда опять не произошло: первую же гонку, проводившуюся в Америке, LST выиграл, будучи еще прототипом. Его отличие от конкурентов в том, что начинающему моделисту легко эксплуатировать и обслуживать модель и уверенно делать свои первые шаги в автомоделизме.

LST Aftershock имеет более упрощенную конструкцию и комплектацию, чем ранние разработки, подвеска сделана на базе первого LST, унаследовав только лучшие качества и характеристики. За счет этого стоимость монстра стала более низкой по сравнению с LST (LST2).

Модель автомобиля предоставлена магазином ***GlobalHobby, www.globalhobby.ru***

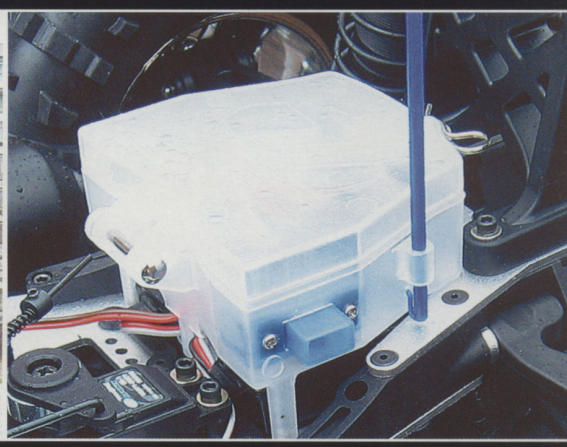
Одна из изюминок заключается в том, что при желании его можно превратить в спортивный LST2. В итоге монстр имеет, пожалуй, лучшее на мировом рынке соотношение цены и качества. К тому же к *LST Aftershock* можно применить множество вариантов апгрейда, что делает эту модель весьма привлекательной.

Под лексановым корпусом все узды и агрегаты расположены на проверенной двойной алюминиевой «двухэтажной» раме, дающей непревзойденную жесткость и устойчивость.

LST Aftershock имеет более упрощенную конструкцию и комплектацию, чем ранние разработки

Со смещением ближе к задней оси, для уравновешивания и сохранения оптимальной поосной развесовки, расположен тяговитый трехпортовый двигатель Losi Sport M26SS объемом 4,3 куб/см. с полностью алюминиевой выхлопной системой. Питается мотор от бака объемом 171 куб.см., который имеет специальное устройство для подкачки топлива в карбюратор. Топливная система имеет свой собственный фильтр. Он заводится с помощью ручного стартера, но для упрощения и ускорения процесса запуска предусмотрена опция, входящая в комплект, – обгонная муфта, установив которую, можно использовать портативный пулстартер. В трансмиссии установлены металлические шестерни, в том числе и ведущая шестерня. LST имеет две скорости, повышенную и пониженную. Но здесь отсутствует задняя передача, хотя её как опцию можно установить дополнительно. Также установлены два дифференциала в алюминиевых корпусах, привод осуществляется через металлические карданы и полуоси на все четыре колеса. Сцепление двухскоростное проскальзывающее, защищающее от ударных нагрузок. Подвеска длиннорычаговая, независимая, двойная, с четырьмя большими пластиковыми масляными амортизаторами, с возможностью регулировки и настройки пружин.

Торможение осуществляется благодаря двойному дисковому тормозу с металлическими пластинами, эффективность такого тормоза очень высока. Большие колеса поворачиваются с помощью двух сервомашинок с металлическими шестеренками. Резина, надетая на стильные хромированные колесные диски, имеет глубокие грунтозацепы – благодаря этому монстр хорошо управляем на пересеченной местности и при любых погодных условиях.



К комплекту RTR кроме самой модели прилагается цифровая компьютерная аппаратура управления JR Racing, модель XR3, полностью программируемая, имеющая память на 4 модели, цифровые триммеры и цифровой жидкокристаллический дисплей для отображения параметров, установок и настроек моделей, а также набор ключей и инструкция.

Он обладает легким и предсказуемым управлением, отличными динамическими показателями, сравнительно низкой стоимостью, что делает эту модель одним из лидеров на рынке по сотношению «цена/качество»

Необходимо будет докупить специальное автомобильное топливо для моделей, пальчиковые аккумуляторы для пульта управления, аккумулятор накала свечи, бутылочку для заправки топливного бака, универсальное зарядное устройство и свечной ключ.

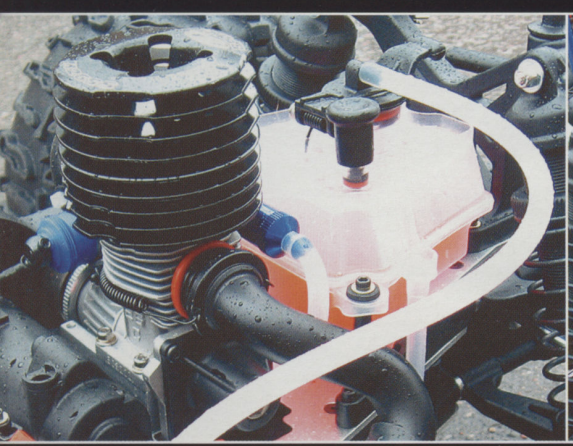
Приемник в герметичном отсеке с защищенным тумблером расположен в удобном месте, рядом с передними амортизаторами. В этот же отсек для радиооборудования можно установить «Файлсейф» и настроить его от возмож-

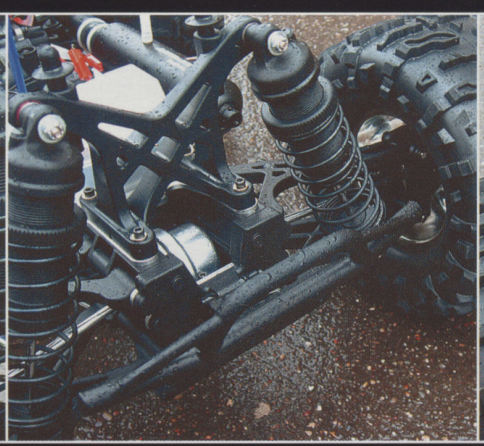
Ход передних и задних колес монстра колеблется от 100 миллиметров до невероятных 180-ти миллиметров

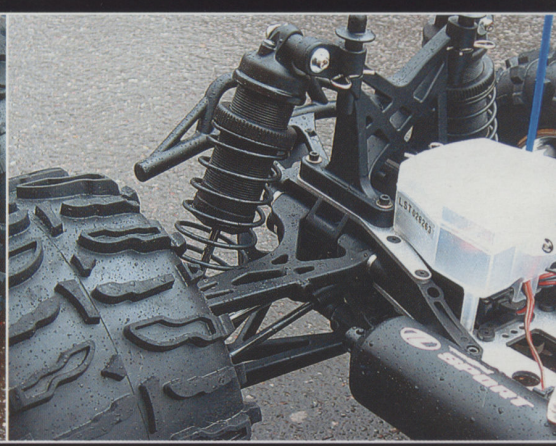
ных помех по разным причинам, при обрыве бортового питания, например. Сверху на раме расположены сервомашинка на дроссельную заслонку и дисковой тормоз. Вся электроника питается от бортового аккумулятора емкостью 1100 мАч NiMH, расположенного в своем отсеке под двигателем.

За счет грамотной компоновки узлов и агрегатов *LST Aftershock* имеет низкий центр тяжести, правильную развесовку по осям, и всё это приводит к тому, что монстр превосходно держит траекторию, имеет предсказуемый характер и очень любит прыгать, причем всегда оставаясь под контролем.

С помощью регулировочных амортизаторов можно изменять клиренс в диапазоне от 50 мм до 100. Но при этом изменяется и поведение подвески, так как мы изменяем длину хода што-







EP CALIBER M24 RTF
АРТИКУЛ 20920RU ЦЕНА 13350,-

Easy Sukhoi Profile ARF
АРТИКУЛ HK-0100 ЦЕНА 1640,-

MBX-5T PROSPEC
АРТИКУЛ E0030 ЦЕНА 26300,-

Sport Pack 1800
АРТИКУЛ 99102 ЦЕНА 320,-

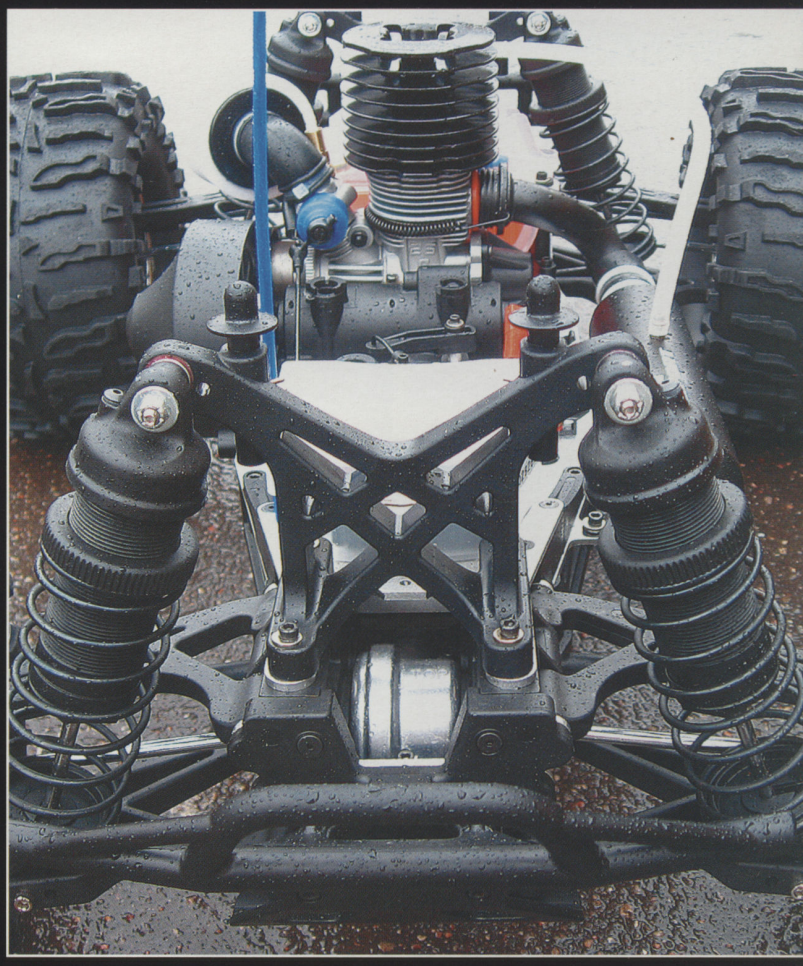
1/18 RC18B RTR Kit off-Road
АРТИКУЛ AS20105S ЦЕНА 6250,-

MICRORC.RU ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН
8-919-728-12-40/41/42 www.microrc.ru

ка амортизатора. Ход передних и задних колес колеблется от 100 мм до невероятных 180. Благодаря такому диапазону хода и регулировок можно достичь высоких показателей как на скоростных участках, так и в проходимости пересеченной местности.

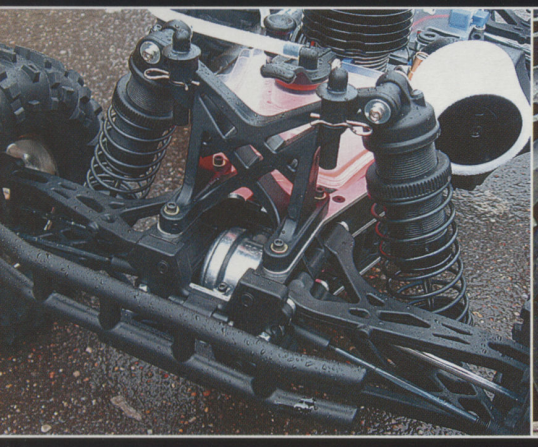
На асфальте *LST Aftershock* показывает себя очень резвым монстром с отличной управляемостью; мягкая резина имеет превосходное сцепление с дорожным покрытием. На максимальной скорости относительно небольшие бугры и выбоины могут мешать, но подвеска монстра справляется нормально, с курса не уходит, хотя иногда теряется сцепление нескольких колес с дорогой.

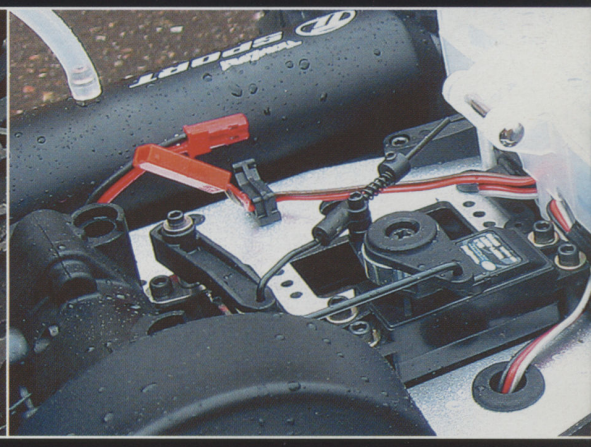
Для зимней эксплуатации нужно обязательно произвести подготовку к суровым погодным условиям: настроить двигатель, обогатить топливную смесь и залить жидкий силикон в амортизаторы, хорошо прогреть двигатель на холостых оборотах перед выездом на трассу.



Он обладает легким и предсказуемым управлением, отличными динамическими показателями, сравнительно низкой стоимостью

На рыхлом снегу любому монстру приходится тяжело, но *LST Aftershock* уверенно карабкается вперед, преодолевая сопротивление налипающего снега. На укатанном снежном покрове *LST Aftershock* выглядит очень уверенно, разгоняется отменно и достаточно быстро тормозит, несмотря на вес в 5,6 кг и суровые погодные условия. Повороты проходит с заносом, но это легко компенсируется обратным движением руля. Подвеска мягкая с отличным ходом. *LST Aftershock* создан для триала, но и на прямой скорость 60 км/ч – не проблема. Для более агрессивной эксплуатации, конечно же, придется заняться тюнингом – заменить штатные амортизаторы и поворотные кулаки на алюминиевые, а также лучше защитить коробку передач.





LST Aftershock – очень увлекательный монстр. Разработчики сделали по-настоящему достойную модель для триала и совместных заездов по пересеченной местности – находку для автомоделистов, начинающих знакомиться с восьмым масштабом. Он обладает легким и

Монстр хорошо управляем на пересеченной местности и при любых погодных условиях

предсказуемым управлением, отличными динамическими показателями, сравнительно низкой стоимостью. Ведь не просто так его прародитель LST стал Монстр-Траком 2005 года.

Производитель	KYOSHO
Масштаб	1:8
Модель	SUZUKI RGV-Г
Мотор	Электрический Lemans DM 20
Привод	Цепной
Размеры	270x98 мм
Вес	750 гр
Комплектность	KIT

1:8

ЕДЕТ... И НЕ ПАДАЕТ: БАЙК ОТ KYOSHO

Моё знакомство с радиоуправляемым двухколёсным мотоциклом произошло в магазине. Он стоял на витрине и манил к себе взгляды покупателей, заинтересованно рассматривавших диковинку. Как-то сам - собой возник вопрос: но как же сложно гонять на двух колёсах, будучи вооруженным одним лишь радиопультом??? Однако я решил попробовать. Ведь любой мотоцикл манит к себе человека тем ореолом, который создан вокруг него. Дух байкера, свободного одинокого волка – это и есть философия победителя дорог.

Игорь Котельников

Направление радиоуправляемых мотоциклов в России не так популярно, как у зарубежных коллег. Попробуем разобраться в мини-чуде и узнать, на что оно способно.

Разбираться будем неторопливо. Сначала посмотрим на устройство, а потом на ходовые качества.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Содержимое коробки выглядело словно обычное наполнение упаковки пластиковой склеивающейся модели, иной класс выдавал лишь более крупный размер деталей.

Среди них сразу угадываются элементы мотоцикла и... мотоциклиста.

■ Модель автомобиля предоставлена магазином ***GlobalHobby, www.globalhobby.ru***

Японская педантичность сразу бросается в глаза. Всё разложено по пакетикам, пакетики заботливо пронумерованы производителем. А значит, найти нужную деталь не составит особого труда.

Инструкция очень подробная - 16 листов. На каждой картинке подробное описание, как и куда нужно вставлять и чем крепить каждый элемент конструкции. На схемах указано, из какого пакетика брать необходимые детальки. Сборка проста и понятна любому.

Мотоцикл рос именно так, как это должно быть на конвейере настоящего завода

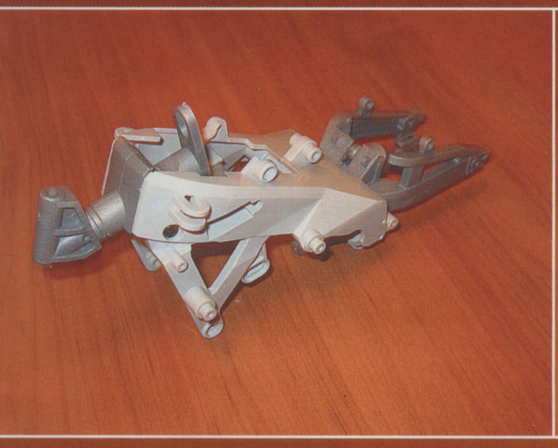
Я начал, как и полагается, с изучения инструкции. Большая её часть (восемь листов) – это картинки, на которых схематично показано, как из кучи пластика можно собрать радиоуправляемый мотоцикл. На каждой схеме даны точные указания, из какого пакета нужно брать детали и как их соединять.

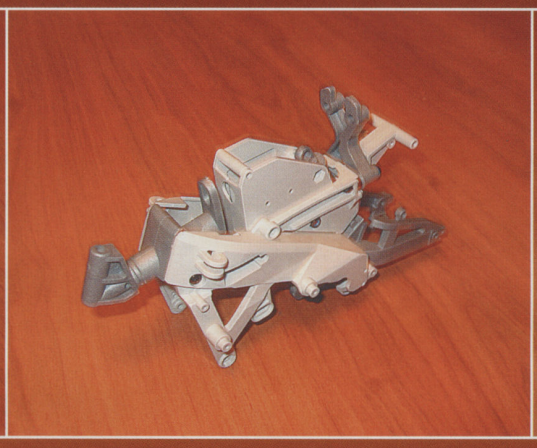
Ещё в инструкции есть электрическая схема и указания по эксплуатации, в том числе и по безопасности «вождения».

Изучив её от корки до корки, я сделал всё наоборот - вскрыл все пакетики и высыпал всё в общую кучу. Точнее, в две кучи: болтики налево, пластик направо.

Мне показалось, что, располагая таким весом, может оказаться, что в колесе возможен дисбаланс, и это негативно отразится на ходовых качествах, но станок для балансировки показал, что качество изготовления просто идеальное.

На мотораму навешивается передняя вилка в сборе. Как оказалось, она не управляемая, а «самоориентирующаяся». То есть сам мини-мотоцикл управляется не поворотом переднего колеса, а по-взрослому – наклоном. В данном случае наклоняется ось переднего.





ПРОЦЕСС СБОРКИ

Сборка заняла два дня. Мотоцикл рос именно так, как это должно быть на конвейере настоящего завода. Сначала образовалась рама, в сердцевине которой установлена серва.

Потом в раму был установлен мотор и редуктор. Замечено, что моторама имеет несколько отверстий для крепления различных моторов и широкий спектр регулировки. Редуктор состоит из трёх пластиковых шестерёнок, надетых на металлические оси и закреплённых на пластиковых втулках. В комплекте имеется даже смазка для этого узла.

Далее были собраны колёса. Переднее колесо имеет металлическую вставку.

Теперь устанавливаем заднее колесо и навешиваем на него металлическую цепь. Такую же, как на настоящем мотоцикле, только миниатюрную.

Собираем декоративные обтекатели и устанавливаем их. Затем придет очередь седла с баком и переднего обтекателя со стеклом.

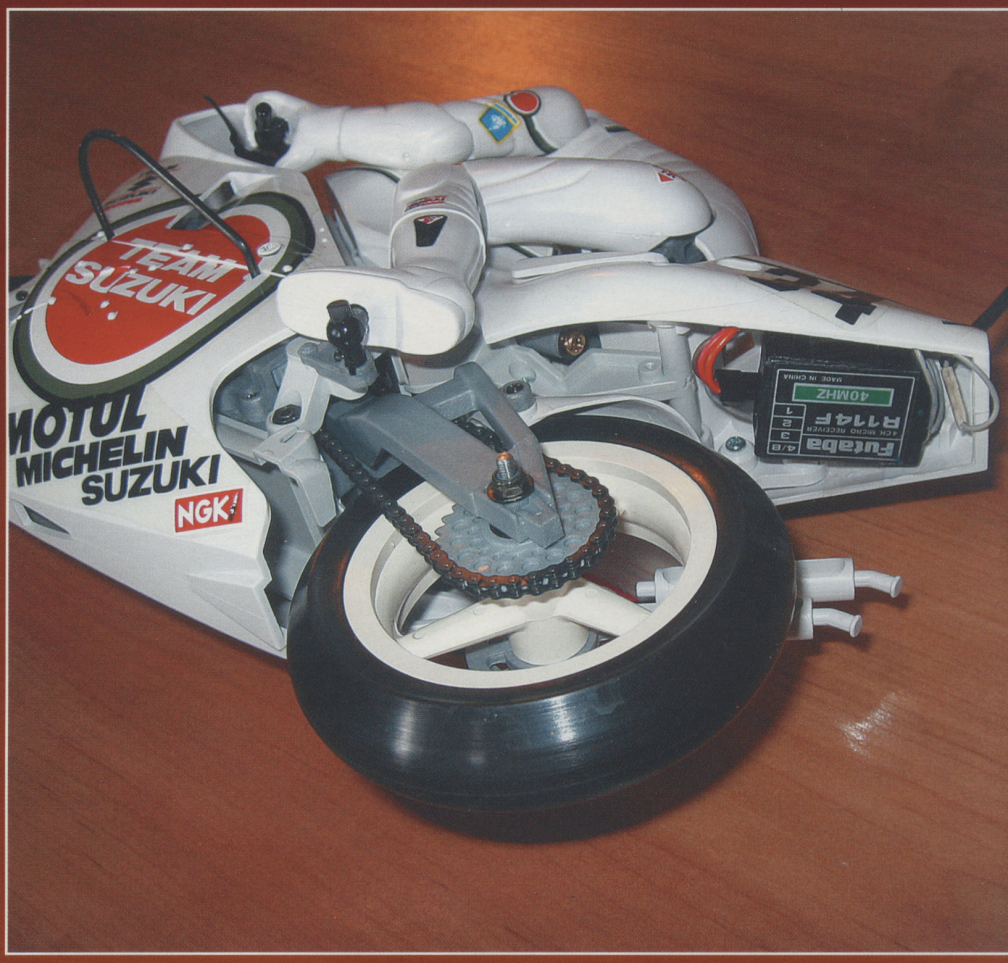
На мотораму навешивается передняя вилка в сборе. Как видите, она не управляемая, а «самоориентирующаяся». То есть сам мини-мотоцикл управляется не поворотом переднего колеса, а по-взрослому - наклоном

Остаётся собрать фигурку мотоциклиста. Как оказалось, это полноценная кукла. У неё двигаются все части тела при прохождении поворотов. Мало того, она ещё и голову поворачивает в сторону поворота.

Наверное, можно было сделать так, чтобы наш «мотоциклист» отворачивался, когда очень страшно заносит его радиоуправляемого коня, но для этого надо доводить модель..

Сборка модели завершается подставкой. Это приспособление только с виду нехитрое. На самом деле, оно имеет два предназначения: для хранения мотоцикла на самой видной полке в доме и для старта с неё. Режимы «переключаются» если просто переставлять подставку разными боками.

При хранении колесо поднято высоко и мотоцикл стоит устойчиво, а в стартовой позиции колесо касается пола , но модель удерживается от падения.



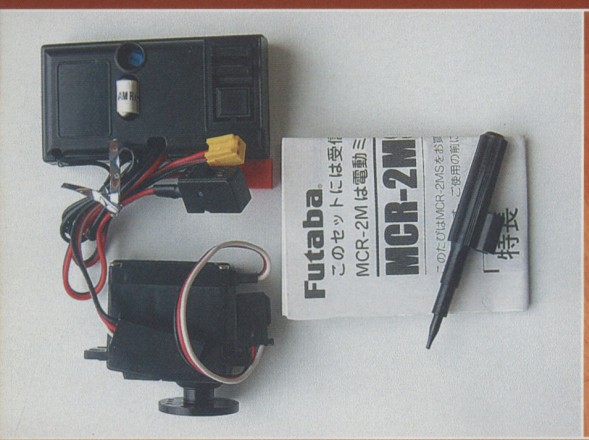
ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

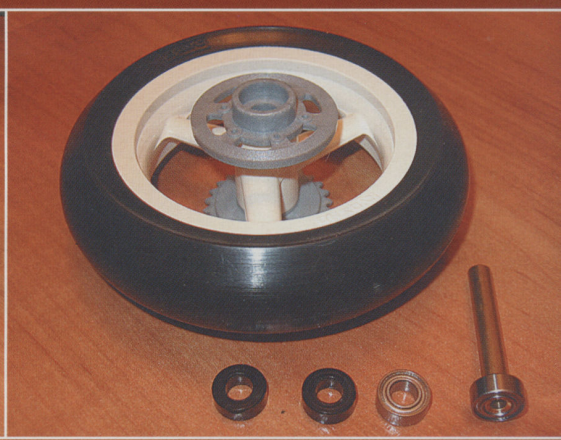
От сборки осталось приятное «послевкусие». Модель по сложности сборки и управления вполне доступна для моделиста «среднего уровня». Специальный инструмент не требуется, так же как и особые навыки, но вот ребёнку я бы её не рекомендовал.

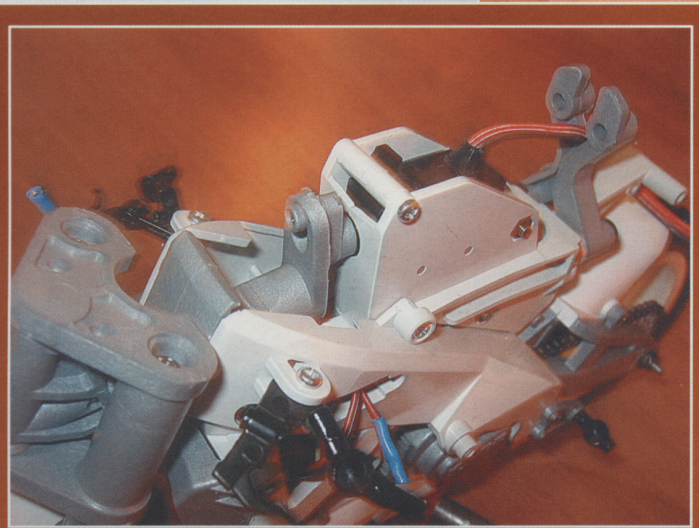
Все детали сделаны на совесть. Качество пресс-форм впечатляет. Практически ни разу не пришлось дорабатывать надфилем. Достаточно просто срезать острым ножом заусенцы, соединяющие деталь с каркасом литья.

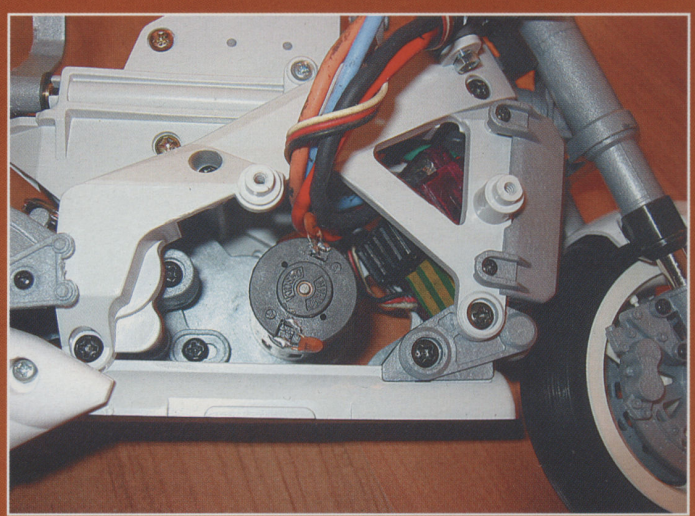
В модели использовано 4 вида пластика для различных нужд. В комплекте есть всё, что только может понадобиться для сборки, включая смазку.

Техническое совершенство видно во всех узлах, особенно в кинематике рулевого устройства









и фигуре мотоциклиста. Детали экстерьера проработаны тщательно. Масштаб соблюдён точно.

Модель поставляется некрашенная, но комплектуется ДВУМЯ ЛИСТАМИ декалей. То есть каждый моделист может или покрасить байк по своему усмотрению или остановиться на стандартной раскраске команды, представленной в наборе наклеек.

Мотор и аккумулятор размещены низко, что положительно сказывается на центровке модели. Хочется также отметить продуманность схемы вентиляции моторного отсека.

Наверное, можно было сделать так, чтобы наш «мотоциклист» отворачивался, когда очень уж страшно заносит его радиоуправляемого коня

Мотоцикл снабжён двумя сервосейверами. Один предохраняет от ударов в переднее колесо, другой защищает от ударов по мотоциклисту.

Пожалуй, всё идеально, во всём виден истинно «японский» подход.

Смутил, пожалуй, лишь один момент. Производитель задумывал просунуть антенну сквозь фигуру пилота. Мне показалось, что этого недостаточно для качественного приёма, и я установил трубку в задней части мотоцикла.

В подвеске не используются масляные амортизаторы, но они предлагаются фирмой опционально. Также к модели можно докупить мягкую резину, металлические ведущие шестерни, облегчённую вставку в переднее колесо и многое другое от ведущих производителей, таких как GPM.

ЭЛЕКТРОНИКА

Наверное, в этой главе нужно было бы рассказывать о гироскопе мотоцикла, но его просто нет.

Мотоцикл прекрасно едет без него и вообще без управления.

Я попробовал установить руль «прямо» и катнуть рукой модель. Она легко доехала до противоположной стены и упала только тогда, когда врезалась в препятствие и потеряла скорость. И это без аккумулятора, который должен играть роль противовеса и без всякого вмешательства человека!

Для управления мотоциклом *KYOSHO* делает специальный комплект аппаратуры.

Его особенность в том, что приёмник совмещён с регулятором хода. Это сделано для уменьшения габаритов и веса аппаратуры. Приёмник работает на частоте 27АМ. В комплекте серва и необходимые провода. Этот комплект легко устанавливается в моторный отсек на специальную площадку. Он занимает самое дальнее место от мотора – источника достаточно сильных радиопомех.

Это самый простой и самый дешевый способ управления мотоциклом.

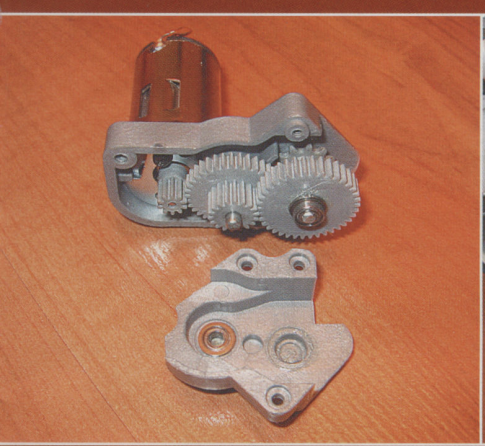
Для управления минибайка весьма популярным в среде моделистов пультом *FUTABA 3PM* я использовал приёмник *FUTABA R114F* с регулятором *FUTABA MS 230 CR*, серва *ACE RC 1016*. Регулятор я установил в моторный отсек, а приёмник – в отсек позади фигурки мотоциклиста.

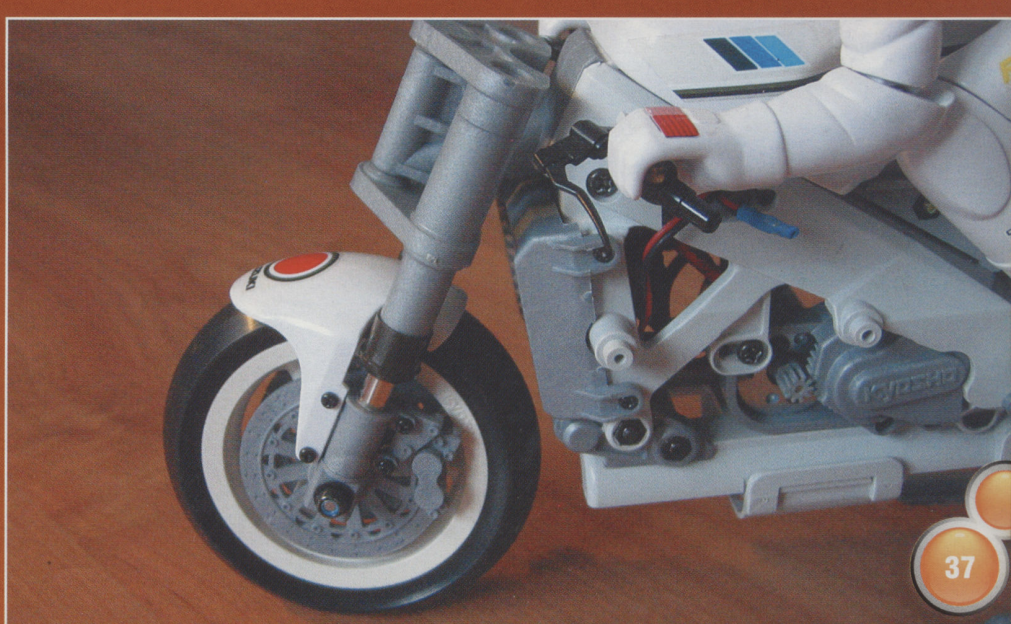
Заинтересованным моделистам стоит также зайти на интереснейшие и серьезные сайты, посвященные радиоуправляемому байкингу, такие как *www.steliosb.net/rcmoto*, *www.skiptonclub.net*, *www.rcbike.com*.

Из этих познавательных Интернет-ресурсов ясно видно, что мотора-диолюбители в соседних государствах уже давно освоили своих пластиковых коней и, судя по видеороликам, добились превосходных результатов в гонках.

Высокие скорости, на которых они проходят повороты, заставляют ахнуть даже опытных моделистов, а филигранная техника управления приводит в полный восторг.

В обширном мире радиоминимотоциклов найдутся модели на любой вкус – не только электрические, но и ДВС, шоссейные, внедорожные и другие. Заказать такой мотоцикл можно в Интернет-магазинах или же купить в магазинах для профессиональных моделистов, коих в последнее время становится, к счастью, все больше и больше, а их ассортимент – все шире.





1:700

ПОДВОДНЫЕ АВИАНОСЦЫ ОСТРОВНОЙ ИМПЕРИИ

Среди построенных в годы Второй мировой войны для японского Императорского флота кораблей были не только самые большие линкоры типа Yamato, но и самые крупные по водоизмещению неатомные подводные лодки. Субмарины типа Sen-Toku стали вершиной развития японского подводного кораблестроения. Кроме мощного торпедного и артиллерийского вооружения они имели еще и три самолета!

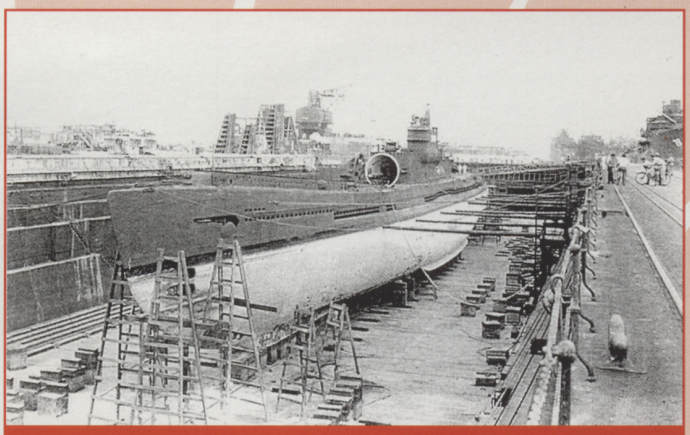
Константин Кулагин

ОТ ПРОЕКТА ДО ПОСТРОЙКИ

Разрабатывая концепцию будущей войны на Тихом океане, японские моряки создали тип эскадренных лодок-разведчиков, сочетающих скрытность субмарины с дальностью наблюдения самолета. Такие корабли (обозначавшиеся тип «А» и «В») строились несколькими сериями и блестяще зарекомендовали себя в первый период войны, проводя разведку баз противника. Более того, именно самолет с одной из таких лодок *I-25* сбросил бомбы непосредственно на территорию США. Однако еще до войны было ясно, что один самолет недостаточен для успешного выполнения задач. Если по какой-то причине лодка теряла его, надо было тратить время на переход в базу за новым.

В первой половине 1941 г. Морской Генеральный штаб Японии составил задание на подвод-

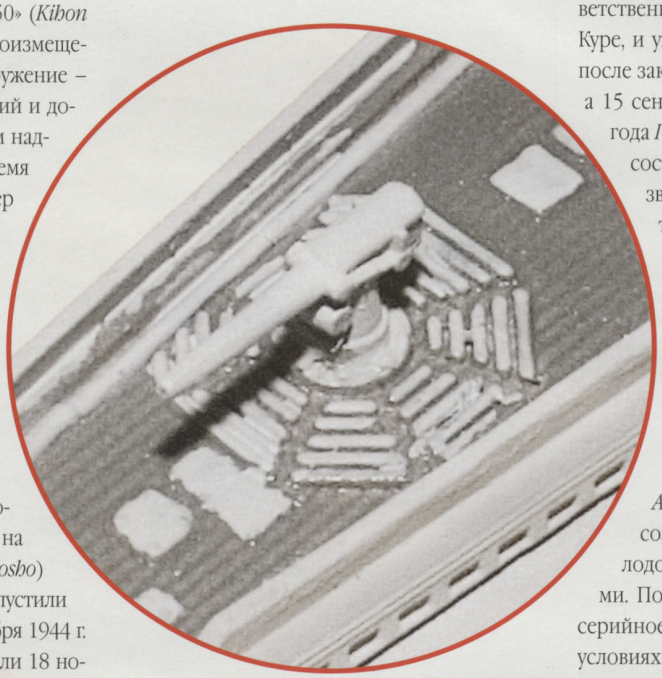
■ *I-400* следует к месту сдачи союзникам



■ *I-400* в доке. 1946 г

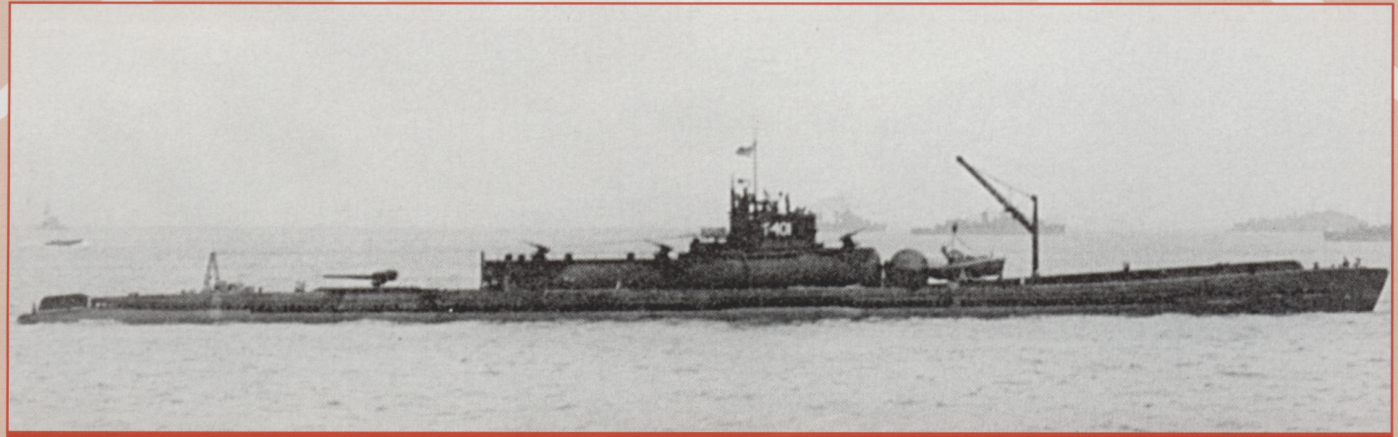
ную лодку, способную нести два бомбардировщика, для атаки целей на побережье противника. К началу следующего года был разработан первоначальный вариант проекта, получивший наименование «Строительный проект S-50» (*Kihon Keikaku Bango S-50*). Стандартное водоизмещение лодки составило 3440 куб. м, вооружение – два самолета. После внесения изменений и дополнений получился корабль с полным надводным водоизмещением в 5223 т и тремя самолетами. Проекту присвоили номер 714, лодки отнесли к 1 классу.

Строительство лодок этого типа, получившего наименование *Sen-Toku*, (сокращенно STo), что в переводе означало «специальная подводная лодка», развернулось по «Внеочередной военной программе 1942 года». В 1943 г. началось строительство первых из планировавшихся 18-ти единиц: с *I-400* до *I-417*, номера заказов 5231-5248. Головной корабль серии *I-400* заложили на казенной верфи в Куре (*Kure Kaigun Kosho*) 18 января 1943 г. Через год субмарину спустили на воду, и она вступила в строй 30 декабря 1944 г. Вторую лодку этой верфи *I-404* заложили 18 ноября 1943 г., спустили на воду 7 июля 1944 г., но при достижении 90% готовности строительство приостановили. 28 июля 1945 г. недостроенная подлодка была потоплена в акватории военно-морской базы Куре самолетами *TF 38*.



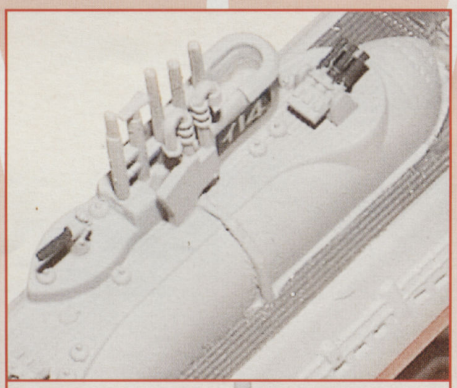
Работы над следующей парой субмарин – *I-401* и *I-402* – велись также на государственной верфи в Сасебо (*Sasebo Kaigun Kosho*). Закладку произвели 26 апреля и 20 октября 1943 г. соответственно. Строительство шло быстрее, чем в Куре, и уже 11 марта 1944 г. (через 11 месяцев после закладки) первую лодку спустили на воду, а 15 сентября – вторую. 8 января следующего года *I-401* вступила в строй. *I-402* приняли в состав флота 24 июля 1945 г., задержку вызвало переоборудование ее в подводный танкер. Последний корабль серии *I-405* строился частной верфью Кавасаки в Кобе (*Kawasaki Jyuko Co*). Закладка состоялась 27 сентября 1944 г., в марте 1945 г. строительство прекратили. Одновременно был отменен заказ на строительство *I-403*.

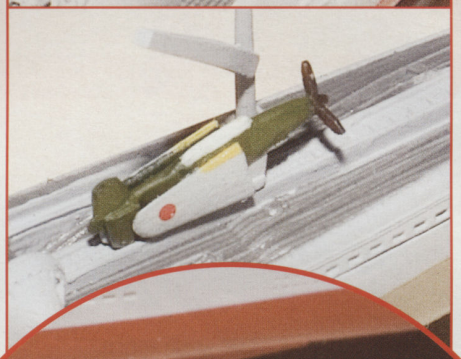
В 1943 г. по «Военной программе 1941 года» были заложены лодки типа *AM*. Первоначально предполагалось создать улучшенный вариант штабных лодок флотилий (тип A), с двумя самолетами. Постепенно стало понятно, что крупносерийное строительство субмарин типа STo в условиях военного времени невозможно. Поэтому проект AM был переработан для размещения сначала одного, а потом двух бомбардировщиков. Новый проект получил наименование «Строительный проект S-37C» (*Kihon Keikaku Bango S-37C*).



■ *I-401* в водах Японии. Ангар открыт, кран в рабочем положении

Финансирование строительства велось по той же «программе 1942 г.». Предполагалось заказать шесть единиц (номера заказов 5091-5096). Строительство вела частная верфь Кавасаки в Кобе (*Kawasaki Jyuko Co*). Всего были заложены четыре лодки этого типа. Закладка *I-13* состоялась 4 февраля 1943 г., спуск на воду осуществили 30 ноября того же года. Субмарина вступила в строй 16 декабря 1944 г. Начатая позже головной – 18 мая 1943 г. – *I-14* была спущена на воду 14 марта 1944 г., а сдана флоту ровно через год. Две лодки, получившие номера погибших субмарин – *I-15* и *I-1*, – заложенные в том же 1943 г. (30 апреля и 24 июня), достроены не были. Работы прекратили при достижении 90% и 70% готовности соответственно.





КОНСТРУКЦИЯ ЛОДОК

Конструкция двухкорпусная, клепано-сварная. Прочный корпус (клепаный) субмарин типа STo в носовой и средней частях имел форму восьмерки (торпедный отсек вертикальной, остальные до дизельного отсека – горизонтальной), в кормовой – сужающийся конус. Прочный корпус типа *AM* имел обычную цилиндроконическую форму. Ангар для самолетов представлял собой цилиндр внутренним диаметром 3,5 м, рассчитанный на максимальную глубину погружения. Поверх ангара, со смещением влево от диаметральной плоскости, устанавливалась прочная рубка. По обеим сторонам катапульты под палубой располагались два прочных цилиндра с поплавками самолетов.

Обводы легкого корпуса оказались достаточно удачными. Лодки обладали хорошей мореходностью. Американский экипаж, перегонявший *I-400* в Пёрл-Харбор, отмечал незначительную и плавную качку, хорошую всхожесть на волну, отсутствие забрызгивания мостика. Однако слишком большой запас плавучести в сочетании с большими размерами лодки приводило к медленному погружению, что неизбежно вело к гибели субмарины при обнаружении противолодочной авиацией.

Двигательная установка типа STo состояла из четырех дизелей, тип 22, модель 10 (по два на каждый гребной вал), и стольких же электромоторов. Дизели и электромоторы лодок типа *AM* (по одному на вал) имели пониженную мощность, что привело к значительному увеличению радиуса надводного плавания, за счет падения скорости полного хода. В середине 1945 г. лодки были оснащены устройством для работы дизелей на перископной глубине (типа «шнорхель»). Система управления погружением – электрическая, рулями – гидравлическая. Торпедные аппараты – пневматические. Для предотвращения подрыва на неконтактных минах (в отличие от субмарин остальных стран) была установлена наружная размагничивающая обмотка.

Главным оружием подводных «авианосцев» был самолет *M6A1 Seiran* («дымка на вершине горы»). Он был цельнометаллическим моноплан со сбрасывающимся в полете (при необходимости) двухпоплавковым шасси. Самолет складывался таким образом, чтобы вписываться в ангар диаметром 3,5 м. Его учебный вариант оснащался нормальным убирающимся колесным шасси. Экипаж состоял из двух человек, размещавшихся друг за другом в закрытой кабине. Оборонительное вооружение состояло из одного 13-мм пулемета, тип 2, для обороны задней полусферы. Боекомплект для этих самолетов хранился в ангаре и состоял из четырех 450-мм торпед, трех 800-кг и двенадцати 250-кг бомб. Для запуска самолетов устанавливалась пневматическая катапульта тип 4, № 1, модель 10. Располагаясь в носовой части со смещением к левому борту, она имела следующие характеристики: длина наибольшая 26 м, рабочая часть 21 м, ширина 1,3 м. Запускаемый вес 5 т, скорость 34 м/с, ускорение 2,5 g. Для перемещения самолетов использовался складной кран, располагавшийся слева от катапульты.

Средства связи и наблюдения включали комплект радиостанций для связи с берегом, радиолокаторы, тип 13, по воздушным целям, тип 22, модель 3, специальный радиолокатор для

■ Рубка *I-402*. Пятна более темной краски – не камуфляж, а показатель отвратительного качества японской краски в конце войны

■ Кормовая часть палубы надстройки *I-402*

подводных лодок, по надводным целям, радиопеленгатор, шумопеленгатор, а также три 12-сантиметровых оптических ночных визира, тип 93.

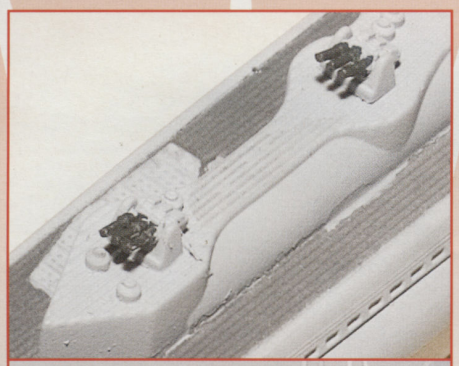
ПОСЛЕДНИЙ «ЛУЧ СВЕТА»

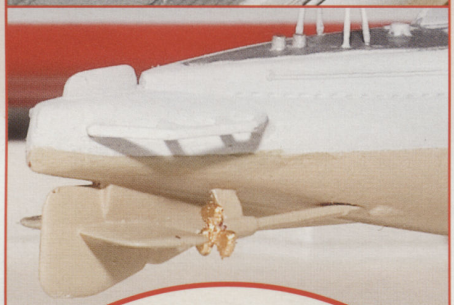
Формирование подразделения «подводных авианосцев» началось в конце осени 1944 г. В состав вновь образованной 1-й флотилии подводных лодок вошли *I-400*, *I-401*, *I-13* и *I-14*, а также 631 авиаотряд самолетов *M6A1 Seiran*. Командиром флотилии стал бывший командир лодки *I-8* кэптен (капитан 1-го ранга) Аризуми Тацуноке. Лодки могли принять на борт 10 самолетов. Командиром авиагруппы был назначен лейтенант Асамура Атсуси.

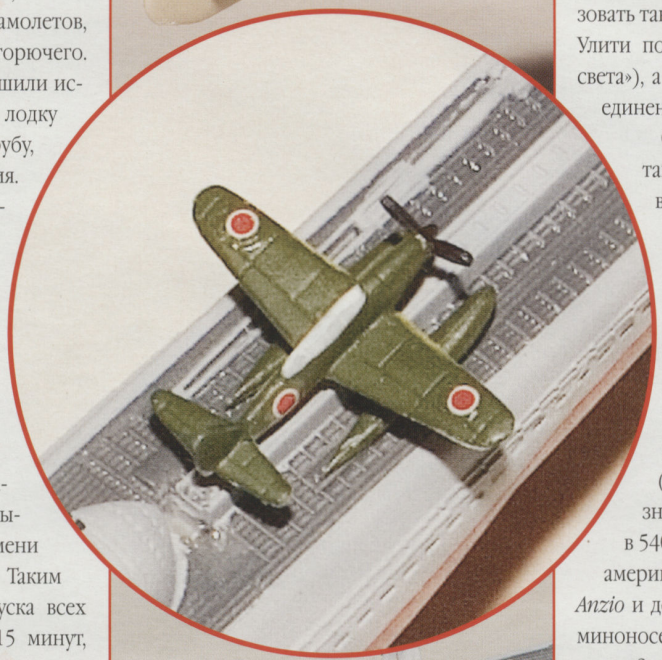
Боевую подготовку флотилия начала во Внутреннем море. Летная подготовка, проводившаяся на морской авиабазе Фукуяма, сильно тормозилась неполадками в моторах самолетов, но в первую голову из-за отсутствия горючего. Чтобы получить его из Манчжурии решили использовать *I-401*. Для маскировки на лодку поставили фальшивую надстройку и трубу, чтобы имитировать корабль охранения. Вскоре после выхода лодка подорвалась на американской неконтактной мине и вынуждена была вернуться на ремонт. Фальшивую надстройку переставили на *I-400*, которая успешно добралась до Дайрена и вернулась в Японию, решив на время проблему с горючим.

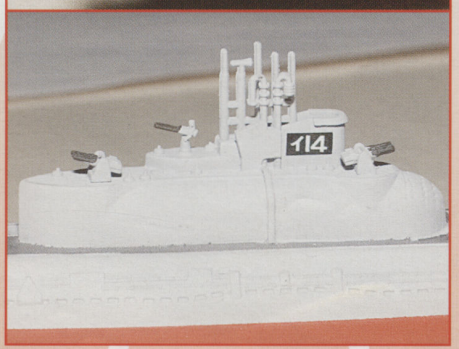
В ходе тренировок выяснили, что для запуска всех трех самолетов с постановкой их на поплавки с момента всплытия уходит полчаса. Половину времени занимало присоединение поплавков. Таким образом, в боевых условиях для запуска всех самолетов должно было хватить 14-15 минут, больше всего времени занимал запуск третьего самолета, который приходилось доставлять к катапульте из глубины ангара.

Личный состав флотилии ориентировался на то, что основной целью будут шлюзы Панамского канала. Предполагалось, что при удачном выполнении такой налет мог бы значительно сократить поступление американских кораблей, техники, а также материальных и людских ресурсов с Атлантического побережья США. Для разрушения ворот шлюзов предполагалось использовать торпеды (шесть самолетов) и бомбы, причем два самолета выделялись специально для поражения механизмов, закрывающих ворота. Летчики постоянно тренировались в ударах по крупномасштабным макетам шлюзов, экипажи запоминали ориентиры на местности. Хотя подготовка к операции шла успешно, решающим фактором, приведшим к отказу от атаки на Панамский канал, стало катастрофическое военное положение Империи. Битва приближалась









к берегам Японии, и жизненной необходимостью стали удары по передовым базам врага.

25 июня 1945 г. 1-я флотилия подводных лодок получила приказ на проведение атаки американских кораблей в лагуне атолла Улити (Восточно-Каролинские острова). Эта якорная стоянка была желанной, но труднодостижимой целью для морских и воздушных сил «специальной атаки». Предыдущие удары, первый из которых организовали 20 ноября 1944 г. человекоуправляемыми торпедами *Kaiten*, а второй – 11 марта 1945 г. бомбардировщиками *P1Y1 Ginga*, не оказали на американцев сколько-нибудь серьезного воздействия.

Аризуми ознакомили с приказом после перехода флотилии в Майдзуру, так как японское командование обоснованно боялось радиоперехвата. Главной целью для летчиков, естественно, были авианосцы. Для более надежного поражения неприятельских кораблей следовало использовать тактику «камикадзе». План удара по атоллу Улити получил кодовое название *Hikari* («Луч света»), а флотилия была переименована в «Соединение Shinryu» («Небесный дракон»).

Согласно плану *I-400* (командир-капитан 2-го ранга Кусака) и отремонтированная флагманская *I-401* (капитан 3-го ранга Намбу) выходили с *M6A1 Seiran* на борту. Лодки типа *AM* должны были доставить на остров Трук разобранные колесные разведчики *C6N1 Saiun*, которым предстояло провести детальную разведку атолла Улити для того, чтобы ударная группа имела надежную и свежую информацию. *I-13* (капитан 2-го ранга Охаси) до места назначения не добралась – 16 июля 1945 г. в 540 милях от базы Йокосука ее повредили американские самолеты с авианосца *CVE-57 Anzio* и добил глубинными бомбами эскортный миноносец *DE-415 Lawrence C. Taylor*. *I-14* (капитан 2-го ранга Симицу) повезло больше, и она дошла до Трука. Доставленные разведчики были собраны и подготовлены к полету.

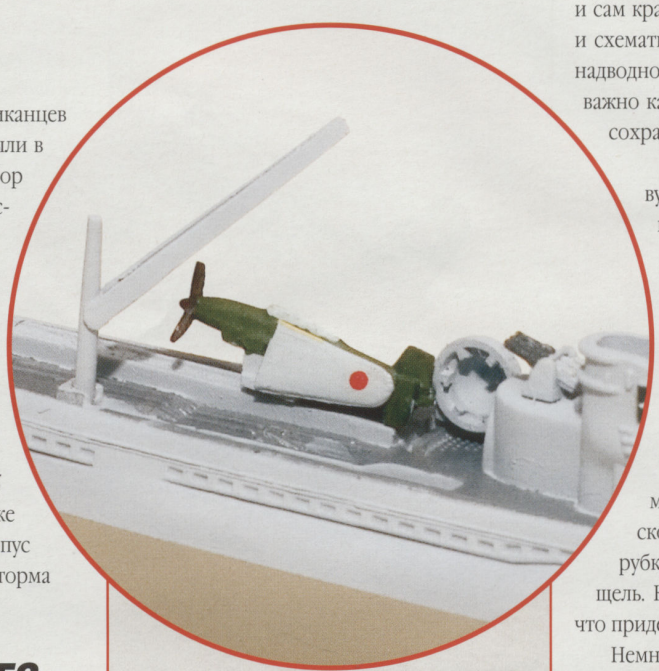
Две другие лодки вышли из Оминато 26 июля, но на переходе 6 августа на борту *I-401* из-за неисправности электрооборудования произошел пожар. На некоторое время лодка потеряла возможность погружаться. Проблемы были устранены, но согласованные действия лодок нарушились. Командующий операцией изменил место встречи, но *I-400* сообщение об этом не приняла и продолжала двигаться к прежней точке рандеву. Субмарины ожидали друг друга в весьма отдаленных районах, налет, запланированный на 17 августа, срывался. Тем временем Япония прекратила военные действия. Однако удар по Улити первоначально отменен не был – его перенесли на 25 августа. Лишь 16 августа подводникам был отдан приказ об отмене удара по американцам. Заодно приказали уничтожить секретные самолеты, что и было немедленно

выполнено. На *I-400* самолеты просто выбросили за борт, а на *I-401* их катапультировали с запущенными моторами без пилотов. Вскоре лодки сдались американцам.

ПОСЛЕВОЕННЫЕ СУДЬБЫ

Авианосные субмарины вызвали у американцев большой интерес. *I-400*, *I-401* и *I-14* были в декабре 1945 г. переведены в Пёрл-Харбор и изучены. Полное отсутствие технической документации, посредственное техническое состояние систем не позволили провести широкомасштабных испытаний и лодки были затоплены.

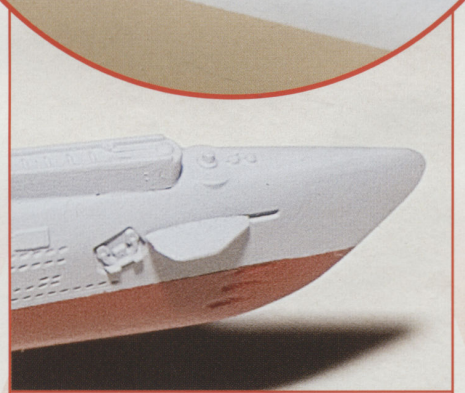
I-402 отправили на дно в день массового затопления капитулировавших японских подводных лодок – 1 апреля 1946 г. В тот же год была поднята и разобрана в Харима *I-404*. *I-15* и *I-405* разобрали на стапелях. Позже всех, в 1947 г., пошла на слом *I-1*, корпус которой затонул во время сильного шторма в сентябре 1945 г.

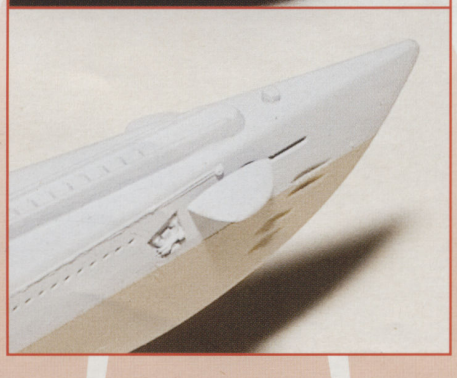


1/700 «ПОДВОДНОГО АВИАНОСЦА»

Модели *I-400* и *I-401*, *I-13* и *I-14* в масштабе 1:700 производит только японская фирма *Pit Road*. Замечательные рисунки на коробках – авторская работа художника *Y. Takani*. Модели пластиковые, литые. Качество отливок очень хорошее. Предусматривается возможность сборки корпуса как по ватерлинию, так и с подводной частью. У *I-400* и *I-401* имеется возможность открыть ангар. В набор входят и модели самолетов. Мелкие подробности по конструкции лодок и их внешнему виду освещаются в японских журналах, которые вполне можно заказать через Интернет.

При достаточно несложной схеме сборки в работе ожидает ряд трудностей. Главная – стыковка верха и низа корпуса. Надо аккуратно соединить две верхние половинки корпуса и вставить палубу. Если вы хотите выполнить лодку в момент запуска самолетов, необходимо не только изготовить пол в ангаре, как это показано в инструкции, но и самостоятельно изготовить опущенные аппарели к боковым подпалубным цилиндрам, колодец под самолетный кран и сам кран, так как штатный – слишком тонкий и схематичный. Подводная часть подгоняется к надводной, опиливается и шпаклюется. При этом важно как не испортить обводы корпуса, так и сохранить расшивку.





Забыли изготовители модели кормовую антенную стойку на *I-400*, которую нетрудно сделать из проволоки. Поскольку лодка делается в положении «на поверхности», перископы надо срезать. *Seiran* в сложенном положении я изготовил из подходящего самолета от авианосца: жалко было портить оригинал из набора.

У *I-14* свои сложности. На схеме и на чертежах колодец под кормовую мачту есть, а в пластике его забыли. Несколько неудачно решен узел стыковки рубки и надстройки – получается заметная щель. Катапульта растет из двери ангара, так что придется срезать пару миллиметров.

Немного об окраске. Рисунок на коробке предлагает стандартную схему, но с перетемненным (без учета эффекта масштаба) цветом. Корпус должен быть средне-светло-серым, палуба – темно-серой (а не цвета темного дерева). Подводная часть *I-400*, судя по фотографиям 1946 г., имела грязно-розовый (близкий к песчаному) цвет. Краску я использовал от фирмы «АКАН» (пепельный цвет авиации Японии) и «Хобби+», домешав на глаз оттенки цвета.

Декаль очень хорошая и дана с запасом по номерам и обозначениям лодок. Учтен и такой нюанс: наименования лодок в японском ВМФ писались на специальных полотнищах, которые пришнуровывались к рубке. Темно-серый цвет такого полотнища и изображает деталь 11 в декали.

Тонировать модель или нет – дело вкуса. От себя замечу, что в таком мелком масштабе легко перестараться и получить ясно видимую фактуру краски, что напрочь убивает все впечатление от модели.

1:72

«ИШАЧОК» ПОЛИКАРПОВА

12 марта 1942 года, полдень, небо к востоку от Ленинграда. Пара немецких истребителей Bf-109 обнаружила в просветах облаков идеальную добычу – одинокий советский истребитель характерных плотно сбитых очертаний. Неуверенность его полета показывала, что пилот, скорее всего, ранен. Опытная пара пилотов начала преследование. Но на сей раз немецким асам не повезло.

Алексей Кутовенко

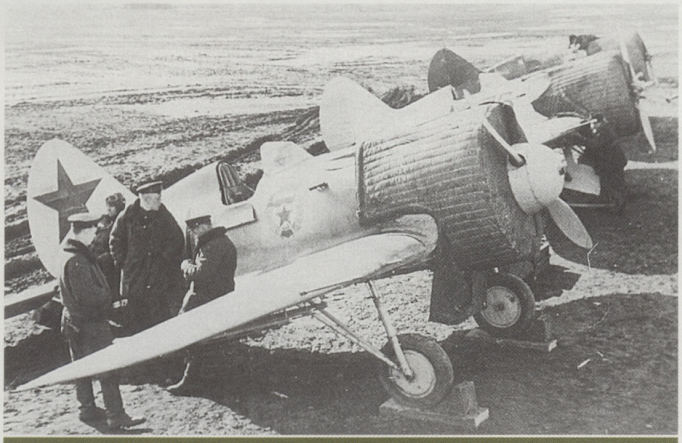
Советский пилот Василий Голубев поймал противника на свой «фирменный» прием. Когда ведущий немецкой пары Хайнц Бартлинг уже заходил в атаку, советский самолет совершил неожиданный резкий маневр и расстрелял «Мессершмит» на встречном курсе. Через несколько секунд залп настиг и второй немецкий самолет. Этот известный бой, как и многие другие, В.Ф. Голубев провел на легендарном для советской довоенной авиации самолете - истребителе И-16.

ЛУЧШИЙ САМОЛЕТ «КОРОЛЯ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ»

И-16 был спроектирован известным авиаконструктором Николаем Поликарповым. Стремясь получить как можно большую скорость и маневренность, Поликарпов постарался создать максимально компактный и легкий самолет с хорошей аэродинамикой. Для своего времени конструкция И-16 была революционной – он стал первым в мире крупносерийным истребителем-моноплано м с убирающимся шасси. Серийное производство И-16 началось в 1934 году и продолжалось до 1942. Всего построили около 10 тысяч истребителей. Своеобразный внешний вид самолета стал причиной появления многочисленных прозвищ. Если в официальной печати И-16 называли «ястребком», то в частях его быстро окрестили «ишаком».

Выдающиеся качества И-16 стали стимулом создания первых отечественных пилотажных групп. Несколько полетов «красной пятерки», которой командовал известный летчик Владимир Коккинаки, были настолько эффектными, что к 1938 году такие группы были созданы при всех военных округах.

Боевым крещением для И-16 стала гражданская война в Испании. Как известно, франкисты пользовались активной поддержкой Италии и Германии, а республиканцы получали серьезные поставки оружия из СССР. Более того, испанские пилоты учились в советских военных училищах, а советские летчики, наряду с добровольцами из многих стран мира, принимали непосредственное участие в боях той войны. У республиканцев И-16 называли «моской» – от надписей «MOSKAU» на ящиках, в которых их перевозили по морю. Франкисты прозвали его «рата» (от английского rat – крыса). В Испании И-16 чаще всего привлекались для сопровождения скоростных бомбардировщиков СБ и легких штурмовиков. Он превосходил основные истребители-бипланы франкистов – итальянский *CR 32* и немецкий *He 51*. Воздушные бои носили интенсивный характер – среднее время фронтовой «жизни» истребителя равнялось 67 дням. За счет технического превосходства приобретенных советских истребителей республиканцам удалось в начале войны удерживать господство в воздухе, хотя исход конкретного боя во многом зависел от мастерства пилотов. По-настоящему серьезным соперником стали первые «мессершмитты» –



■ Прототип

Bf-109B/C/D, попавшие в Испанию в составе германского Легиона «Кондор». До высоты 5000 метров характеристики истребителей были равны, выше преимущество переходило к немецкому самолету.

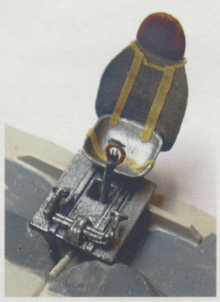
Поскольку франкистам удалось установить тесную морскую блокаду республиканских портов и перехватить несколько шедших к республиканцам транспортов с вооружением, было решено организовать лицензионное производство И-16 в Испании. На испанских заводах успели построить пару десятков машин. После поражения республиканских армий франкистам в числе других трофеев достались 22 исправных И-16, кроме того, из задела деталей на заводах было достроено еще несколько десятков машин. Эти И-16 долгое время оставались основой испанской истребительной авиации.

В конце тридцатых И-16 приняли самое деятельное участие в конфликтах с Японией на озере Хасан и реке Халхин-гол. Сначала в Монголию отправили группу истребителей-бипланов, причем в частях ощущалась серьезная нехватка опытных командиров – сказывались начавшиеся к

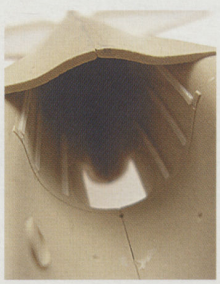
■ Коробка И-16 ,тип 24, фирмы ICM «раннего» выпуска

тому времени репрессии. Эта группа не смогла выполнить поставленные задачи и была быстро выбита японцами. Для спасения ситуации и реноме советских ВВС в ответ было немедленно сформировано несколько подразделений пилотов, получивших солидный боевой опыт в Испании, эти группы оснастили новейшими И-16 и перебросили на Дальний Восток. В первом же крупном воздушном сражении было сбито 60 японцев ценой двадцати И-16. Бои в небе Монголии стали звездным часом «ишачка» - он показал себя надежным и сильным воздушным бойцом. Военные действия завершились полным разгромом японской армии. И-16 также участвовал в «Зимней войне» с Финляндией 1939-1940 годов.

Первый немецкий самолет в Великой Отечественной войне был сбит над Брестом именно на И-16. В 1941 устаревающий И-16 оставался основным истребителем СССР и вынес основную тяжесть боев с Люфтваффе. Инициативу в бою диктовали пилоты скоростных «Мессершмиттов», но если они ввязывались в маневренную схватку, И-16 получал преимущество. В руках опытных пилотов хорошо освоенный И-16 оставался серьезным оружием. Правда, всем уже было ясно: «ишачков» пора заменять новыми типами истребителей. К 1943 году во фронтовых частях почти не осталось И-16. Самолеты передавали в тыловые подразделения ПВО и учебные части. Дольше всего в советских ВВС И-16 продержались в относительно спокойном Дальневосточном военном округе, где эти истребители вылетали на патрулирование до 1944 года. Однако образцом долголетия стали не они. Помните про доставшиеся франкистам И-16? Так вот – они состояли на вооружении ВВС Испании аж до 1953 года!



■ Кресло пилота



■ Внутренняя отделка кабины

ОБЗОР МОДЕЛЕЙ

В самом ходовом 72-м масштабе И-16 выпускают фирмы *Hasegawa*, *ICM* и *Amodel*. Разработка именитой японской фирмы Hasegawa похожа на И-16, но сделать из нее настоящую копию знаменитого истребителя весьма непросто – ошибок у нее достаточно и они довольно грубые. Поэтому в свое время известие о выпуске фирмой *ICM* собственной модели И-16 пролилось бальзамом на сердца фанатов отечественной авиации. Сейчас это действительно лучший «ишачок» в масштабе 1:72. Первой ласточкой стал И-16, тип 24. Не так давно *ICM* выпустила в новых коробках модели И-16 других модификаций. Пластик внутри абсолютно тот же самый, добавились только новые декали, которые, впрочем, гораздо беднее прежних. Распознать «ранние» и «поздние» отливки можно по коробке и цвету пластика: у «ранних» коробка желтая, а пластик серый. Хорошим подспорьем в работе станет набор «травленки» на И-16 фирмы *ACE*.

Модель И-16,тип 5, выпускает фирма *Amodel*. Это шорт-ран не самого лучшего качества, поэтому, приобретая данный набор, рассчитывайте свои силы и время – точить и шпаклевать при-

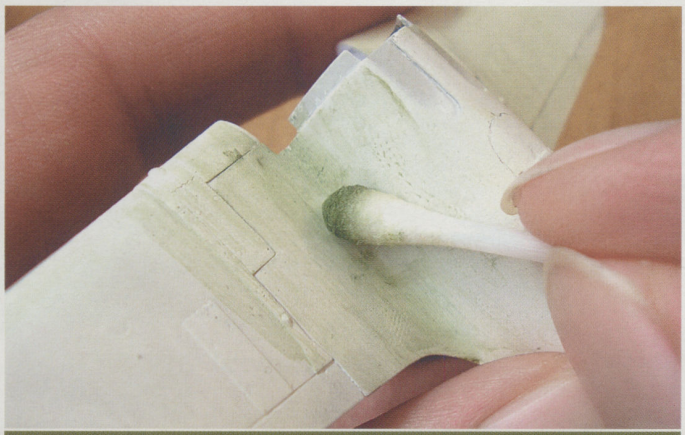
дется действительно много. Лично я решил со временем «перепилить» в раннюю версию модель от *ICM* – это будет даже проще, чем сражаться с «амоделовским» бревном.

В масштабе 1:48 идет жесткая конкуренция между «ишачками» чешской фирмы *Eduard* и российской «НеОмега». Представители этих фирм бьют себя кулаками в грудь, уверяя, что именно их набор является самым точным. Споры идут на очень серьезном уровне, с привлечением архивных данных и многочисленных фотографий прототипа. Найденные неточности оперативно устраняются. Так что можете смело покупать любой из этих наборов. На фоне этих моделей И-16 корейской фирмы *Academy*, грешащий серьезными геометрическими ошибками, может рассматриваться только как крайний вариант.

СТРОИМ И-16 ОТ ICM

Особый интерес для коллекционера представляют копии конкретных самолетов, имеющих собственную историю. В качестве прототипа данной модели была выбрана машина Г. Д. Цоколаева (бортовой номер 21) из четырех ГвИАП Балтийского флота по состоянию на февраль 1942 года. Это подразделение прославилось в боях над Балтикой и в небе Ленинграда. За годы войны Геннадий Цоколаев сбил 26 самолетов, потопил 10 вражеских катеров, провел около сотни штурмовок наземных целей. Значительную часть своих побед он одержал на И-16. В июле 1942 ему было присвоено звание Героя Советского Союза.

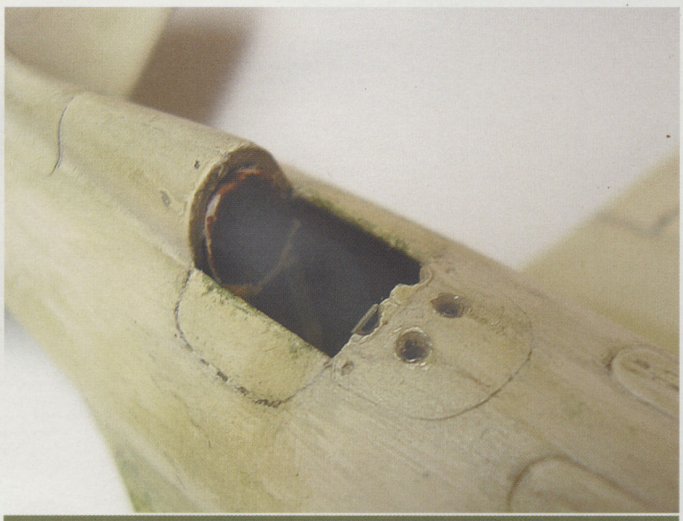
Если не выполнять дверцы кабины открытыми, интерьер кабины будет практически не виден, поэтому если у вас нет желания уделять ему много времени, можно ограничиться только имитацией силового набора из узких полосок тонкого пластика. Предлагаемый в инструкции для окраски кабины цвет *Humbrol 28* совершенно не подходит для имитации эмали А-14 – она имела серый цвет средней интенсивности. Кресло в наборе сделано хорошо, его только надо будет оснастить травлеными или самодельными привязными ремнями.



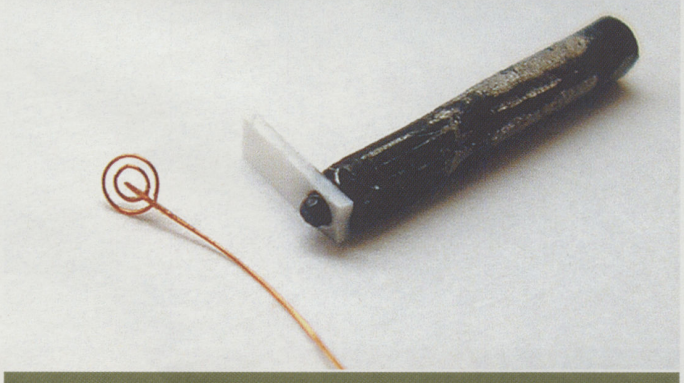
■ Окраска модели

Для модели была избрана бело-голубая «зимняя» схема окраски. Первым делом модель грунтуется и окрашивается в белый цвет. В данном случае использован грунт *Tamiya* и краска *Humbrol 34*. Дайте покрытию хорошенько высохнуть на протяжении 2-3 дней. Нижние поверхности окрашены *Humbrol 65*, осветленной несколькими каплями белой краски.

Белая краска в ходе эксплуатации самолетов достаточно быстро стиралась, обнажая слой базового зеленого цвета. Первыми «облезали» борта фюзеляжа в районе кабины, а также центроплан. Один из способов имитации потертостей – использование гуаши, разведенной на водке или спирте. Сначала зелено-бурая краска наносится кистью на места будущих потертостей, затем растушевывается ватной палочкой. Финальный штрих – протирка мягкой тряпочкой. Данный способ хорош своей полной обратимостью: если вам не понравился достигнутый эффект, гуашь всегда можно смыть водой с мылом. Готовые потертости закреплены лаком *Humbrol Satin Cote*.



■ Окошки освещения приборной панели и ручки кабины

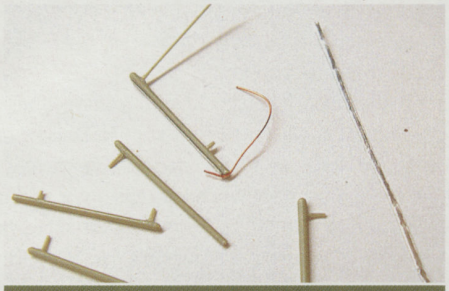


■ Прицел

Разработчики модели упустили круглые окошки, служившие для освещения приборной доски, а также ручки, за которые пилот держался, залезая или вылезая из кабины. Окошки можно высверлить и «застеклить» капельками *Humbrol ClearFix*. Ручки имитируются полукруглыми вырезами и кусочками тянутого пластикового литника.

Украшением модели может стать детализированный макет прицела. Основание прицела выполняется из пластикового стерженька и прямоугольной площадки. Перекрестие склеено из проволочных колечек на циакрине.

■ Декали



■ Заготовки для направляющих РС-82

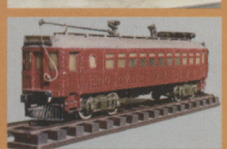
Штатные пластиковые стволы пулеметов срезаются и заменяются отрезками инъекционных игл. Направляющие для снарядов РС-82 можно сделать из кусков тянутого литника, проволоки и полосок фольги..

Декали из «раннего» набора *ICM* на И-16, тип 24, отличались богатым подбором вариантов окраски, но грешили неестественным розовым цветом опознавательных знаков. В «поздних» декалях красный цвет сделали правильным, но сама декаль стала гораздо меньше и беднее. Места нанесения декалей предварительно покрываются глянцевым лаком, а после перевода картинок готовая модель задувается матовым лаком.

Следующий выпуск нашей серии будет посвящен основному истребителю Германии во время Второй мировой войны – самолету *Messerschmitt Bf-109*.

КЛУБ - МАГАЗИН
Техника Молодежи

Розничная продажа!
Рассылка по почте!
Доставка по Москве курьером!



ПРИГЛАШАЕМ ВАС В МАГАЗИН-КЛУБ "ТЕХНИКА МОЛОДЕЖИ"!

Режим работы: с 10.00 до 20.00 без перерывов и выходных.

Единственный в Москве специализированный модельный магазин с залом самообслуживания, где Вы можете внимательно изучить товар до покупки!

Наши консультанты помогут Вам советом в постройке различных моделей, подборе к ним аксессуаров и в выборе литературы.

Принимаем на комиссию.

Приглашаем к сотрудничеству производителей моделей, представителей фирм,торгующих моделями, издательства и авторов книг.

Принимаем к оплате кредитные карты основных платежных систем и переводы в системе Webmoney.

Центральный магазин
Наш адрес: г. Москва, метро "Проспект Мира", спорткомплекс "Олимпийский", подъезды 7, 9, 9А, Торговый Центр "Новый Колизей", 3 этаж.
Телефоны/Факс: (495) 933-64-41, (095) 505-40-37
Интернет: http//www.club-tm.ru, E-mail: info@club-tm.ru
Также, Вы можете получить прайс-лист по почте. Стоимость услуги 100 рублей.
Почтовый адрес: 105215, г. Москва, а/я 5, Сумарокову Борису Юрьевичу
Филиал
Название магазина: Магазин-клуб "Техника Молодежи—Ижевск"
Торговый центр Сервис (ТЦ «Сервис»).
Адрес: Удмуртская республика, г. Ижевск, ул. Максима Горького, д.156, ТЦ "Сервис".
Режим работы: С 10.00 до 20.00, без обеда,
в воскресенье с 10.00 до 19.00, без обеда.
Телефон: (3412) 902-112.
E-mail: izhevsk@clubtm.ru

Для всех любителей **авиационной, бронетанковой, железнодорожной, корабельной техники**, а также для всех, кто интересуется военной историей мы предлагаем большой выбор **моделей-копий и аксессуаров к ним от известных фирм, тематическую и справочную литературу, видеофильмы.**

У нас более 40.000 наименований товаров!

Магазин является официальным дистрибьютером фирмы RODEN.

RODEN

EUROCARD MasterCard Maestro VISA VISA Electron принимаем WebMoney

MEDIEVAL 2

TOTAL WAR. РАСОВЕТ

Medieval: 2 Total War производит впечатление опытного монарха, идеально знающего свое государство и своих соседей. Он прекрасно осведомлен о силе каждого конкурента, о его слабых и сильных сторонах, и в случае конфликта кидает в бой ровно столько войск, сколько будет нужно для победы. И главное – он лучше других знает о своих недостатках и достоинствах, и всячески пытается устранить первые и максимально развить вторые.

Разработчик	The Creative Assembly
Издатель	SEGA / Soft Club
Дата выхода	14 ноября 2006 года
Системные требования	Processor 2.2 GHz; 1024 Mb RAM; 256 Mb Video
Официальный сайт	http://www.totalwar.com/community/medieval2.htm

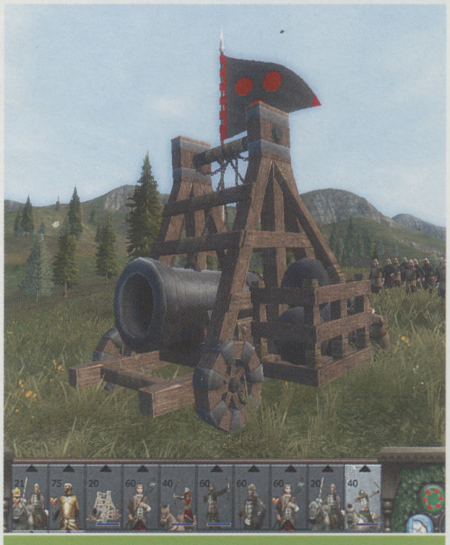
Никита Рыков

Многие скажут, что серия остановилась в своем развитии, но на самом деле это далеко не так. Роль *Total War* в стратегическом жанре можно приравнять к роли *GTR* в жанре гоночном – эти игры не нужно каждый год перекраивать на новый лад, достаточно лишь прислушиваться к пожеланиям фанатов и по возможности их реализовывать. На первый взгляд кажется, что сегодня перед нами предстал все тот же *Rome: Total War* с похорошевшей графикой и в средневековом антураже – глобальная карта, практически без изменений перебравшийся из предыдущей серии интерфейс и до боли знакомые тактические сражения наводят именно на такие мысли. Но только в первые несколько часов игры.

НАША ОЦЕНКА	
Геймплей	8.5
Графика	9.0
Звук и музыка	8.5
Интерфейс и управление	9.0
Оценка автора	8.5
Общий рейтинг	8.7

ПАПА СЛЕДИТ ЗА ТОБОЙ

На самом деле средневековье оставило на игровом процессе *Medieval 2* огромное количество отпечатков. Трудно переоценить роль Папы в истории каждого государства, и в игре к мнению понтифика придется прислушиваться всем, особенно католикам. Если вам так удобнее, аналогию можно провести с сенатом из *Rome* – глава церкви также не стесняется выдавать «рабам божьим» разнообразные поручения, большинство



■ Царь-пушка

из которых сводится к захвату провинции иноверцев, блокировке вражеского порта и прочим военным подвигам. Отворачиваться от Ватикана – признак чрезмерной смелости или невероятной глупости. Звание еретика, свидание со Святой Инквизицией, отлучение от церкви и, в худшем случае, Крестовый поход еще никому не шли на пользу. Помимо этого вчерашние друзья, разделяющие взгляды Папы, после ваших проступков будут не прочь вонзить нож в спину свежеиспеченного богохульника. Сдержать натиск религиозных фанатиков сумеют единицы, пережить встречу с закованными в латы крестоносцами не сможет практически никто. Трижды подумайте, перед тем как плюнуть в лицо церковному главе.

Немытые африканцы? У них полно своих проблем. Тамплиеры лезут в долины Нила со всех щелей, по соседству буянят Тимуриды, приручающие диких элефантов и устанавливающие на их спины пушки массового поражения. Хотя, конечно, морские границы существенно облегчают задачу – привести к процветанию тот же Египет будет куда проще, чем расположенную в самой гуще событий Францию или Германию. Следует упомянуть и о том, что место в рядах игровых наций заняли ацтеки – разукрашенные язычники предпочитают брать количеством, без тени страха врезаясь в порядки неприятеля. Улюлюканье, попугаичьи перья и оригинальные костюмы из шкур кошачьих прилагаются.

■ Глобальная карта стала еще более детализированной

ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА

Четкое разделение поселений по специализации – вот главная особенность *Medieval 2*. Универсальные города из *Rome* канули в Лету, теперь полководцы имеют право превратить имеющийся в наличии объект недвижимости в культурно-торговый центр или величественную крепость. Впрочем, убежденных пацифистов и ярых воителей игра не признает – беззащитная торговая империя станет лакомым кусочком для захватчиков с востока, ноги же военной нации в скором времени подогнутся под тяжестью собственных стальных доспехов. Значительный крен в одну из сторон всегда приводит к *game over'y*, поэтому основная задача хорошего политика – соблюдать баланс.

■ Зима пришла...

■ Элементы меню

Акелла

RPG

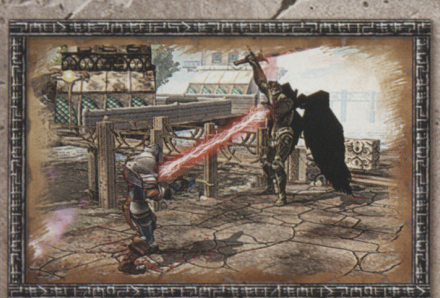
SILVERFALL

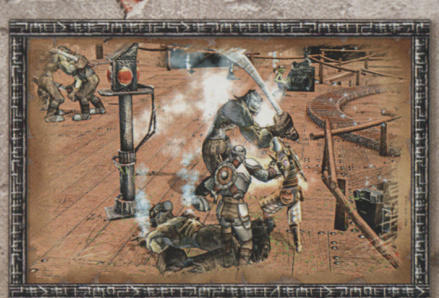
ИГРА ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

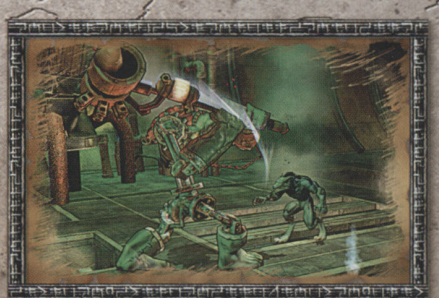
РЕКЛАМА

В олшебный мир Нельвё уже никогда небудет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвё.

- 8 самобытных рас на выбор
- Необычный и увлекательный сюжет
- У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием
- Прорва побочных квестов!
- От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
- Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
- Более 160 разношёрстных или вовсе чешуйчатых монстров
- Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность..







MONTE CRISTO

PhysX by ageia

2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru,
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ М.видео ХИТ ZONA

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ХитZona"

Акелла

Праздник нововведений заканчивается на тактической карте. Формации, отряды, методы ведения боя – для адептов предыдущей части в Medieval 2 нет никаких сюрпризов. Осады замков по-прежнему выглядят сильно упрощенными, и от этого недуга игру не спасает даже существенно расширившийся ассортимент соответствующей техники. Старательно обстреливать стены из всех орудий, параллельно долбя ворота тараном, – единственно-верная тактика. В конечном итоге останется лишь обвести рамкой все доступные войска, запустить их во внутренний двор цитадели и несколько минут наблюдать за кровавой мясорубкой. Искусственный интеллект регулярно вытворяет абсолютно нелогичные вещи и помешать реализации ваших коварных планов явно не способен. Невменяемые маневры, наплевательское порой отношение к простейшим правилам ведения боя, пренебрежение потерями – лишь малая часть того, с чем вы столкнетесь во время игры. Победы над значительно превосходящими по численности армиями, возглавляемыми электронным разумом, здесь в порядке вещей.

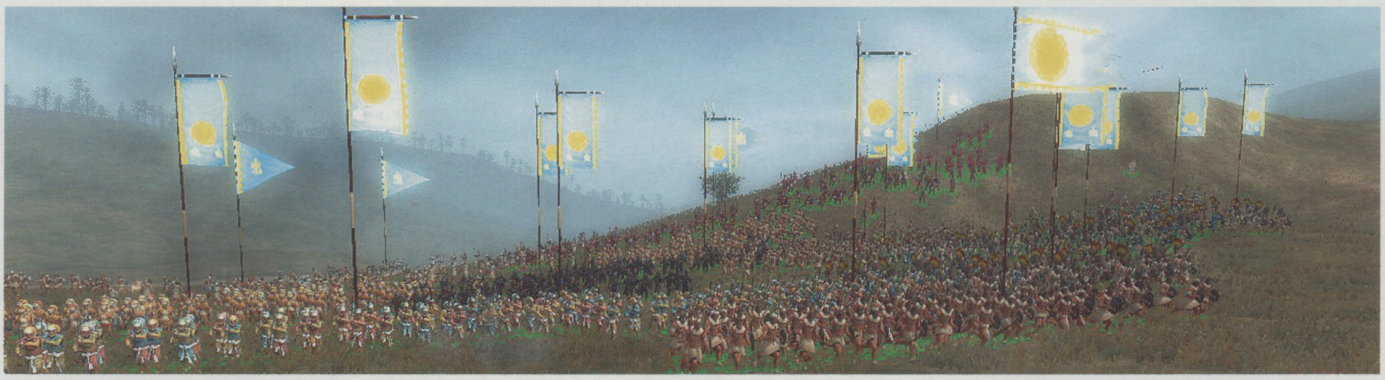
Частично компенсирует тактическое бедствие роскошная графика. Невероятно красивые пейзажи, сочные спецэффекты, блики солнца на надраенных латах – сущие пустяки по сравнению с генератором лиц, благодаря которому на поле боя наконец-то выходят солдаты, а не армия однояйцовых близнецов, произведенных в средневековой генетической лаборатории. Один носит усы, другой отращивает бороду, третий надевает на голову цинковое ведро, четвертый щеголяет лысиной – похожих солдат в своей армии вы будете встречать крайне редко. Еще один плюс – реализованные на высшем уровне погодные эффекты. Причем за все это удовольствие не придется дорого платить – игра пристойно выглядит и на средних по нынешним меркам конфигурациях.

Резюме

Рассвет серии происходит плавно, и в данный момент она еще очень далека от зенита. Поклонники стратегий, что характерно, от этого только выиграют. Ведь регулярно выходящие продолжения полюбившегося сериала еще никому и никогда не могли навредить.

■ Каждая нация имеет свои достоинства и недостатки

■ Папа нас любит. А мы его – не очень



TITAN QUEST

МОЯ РУБИТЬ!

Два тесака в руках, разлетающиеся в разные стороны тонны свежего мяса, галлоны теплой крови, выплескивающиеся на землю и стены. За экраном, разглядывая древнегреческие пейзажи, стоит не менее древнегреческий герой, а рядом с ним валяются трупы и кости. Мы начинаем знакомить вас, дорогие читатели, с ролевыми играми. Одна из самых увлекательных – Titan Quest – уже перед вами.

Разработчик	Iron Lore Entertainment
Издатель	THQ / «Бука»
Дата выхода	26 июня 2006 года
Системные требования	Processor 1.8 GHz; 512 Mb RAM; 64 Mb Video
Официальный сайт	http://titanquestgame.com/

Никита Рыков

Выбор в качестве первой ласточки именно дебютного проекта *Iron Lore Entertainment* совсем не случаен. Так уж принято в цивилизованном обществе – начинать приобщение людей к прекрасному с малого, с наиболее понятного и доступного. *Titan Quest* идеально подходит на роль первопроходца. Главное, что нужно иметь для комфортной игры – живучую «мышку», способную выдержать тысячи кликов за единицу времени. Остальное – условности.

НАША ОЦЕНКА	
Геймплей	8.0
Графика	9.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	8.5
Оценка автора	8.0
Общий рейтинг	8.3

ПО УЧЕБНИКУ

Сюжет рассказывает нам о титанах, нежданно-негаданно выбравшихся на свободу. Но титаны – это одно, а разбушевавшиеся монстры – совсем другое. Дикие вепри, до того мирно пасшиеся в греческих степях, трусливые сатиры, старавшиеся избегать встреч с человеком, костлявые гарпии и другие представители местного зверинца по чьей-то воле начали проявлять небывалую агрессию. Из окрестных кладбищ по ночам начали выглядывать мертвяки, подземелья заполонили ужасные насекомые. Разобраться в происходящем, конечно, может только безымянный герой (или героиня – кому что больше нравится), блестяще управляющийся с колюще-режущим оружием всех видов, громадными кувалдами и внушительными топорами. Оригинально, не так ли?

Марафонский забег по Греции заканчивается быстро, но оставляет после себя больше вопросов, чем ответов. Впереди – Египет и Вавилон, и дальнейшие виражи сценария вы без труда угадаете сами. Не поражают и диалоги – большинство обращений праздношатающихся по миру *Titan Quest* персонажей к нашему протагонисту звучат примерно так: «О, герой, на меня свалилось огромное горе – мерзкий кентавр утащил в подземелье фамильную реликвию (убил мою скотину, съел мою дочь, сделал плохое дело в огороде etc)! Пожалуйста, помоги! Накажи злодея, верни драгоценность, а за мной не заржавеет!». Герой, опьяненный перспективой получения очередной тысячи опыта и мешочка золотых, молча соглашается и отправляется на близкое свидание со злобной тварью, под завязку обвешавшись целебными зельями.

ЗАГ-ЗАГ!

В целом же *Titan Quest* – более чем классическая *action/RPG*, и поклонники нестареющей *Diablo* наверняка почувствуют себя здесь как дома. Основные особенности: тысячи лишенных всяческого интеллекта монстров, огромные пространства и неприличное количество всевозможных мечей, колец, шлемов и поручей. С предметами, кстати, разработчики решили немного поэкспериментировать – все вещи разделены на пять категорий. Серые – изношенное барахло, скупаемое торговцами за копейки. Белые – стандартные предметы без каких бы то ни было уникальных свойств. Над желтыми в свое время потрудились маги, вложив в них большую силу и приятные бонусы для владельца. Синие же и зеленые – артефакты и реликвии, стоящие совершенно немыслимые деньги и хвастающиеся длинным списком особенностей. Впрочем, с ними не все так радужно, как кажется на первый взгляд – их нельзя модернизировать, в то время как все остальные вещи с радостью принимают чужеродные «имплантанты», выпадающие из тушек поверженных врагов.

Удивляет оригинальными решениями и ролевая система. Нам дозволено выбрать две ветки умений из восьми предложенных, определяя тем самым дальнейшие предпочтения персонажа. Ратное дело в связке с искусством защиты придется по вкусу воинам, желающим вырастить тяжеловооруженную бронированную машину для убийства, умеющую управляться с двумя мечами одновременно и уклоняться от вражеских ударов. Любители незаметного перемещения и устранения врагов с больших расстояний выберут навыки «тень» и «охота». Ну а для чародеев разработчики приготовили четыре различные школы магии – «духа», «природы», «земли» и «воздуха». В общем, вам будет, где развернуться.

На десерт – графика. *Titan Quest* является самой красивой *action/RPG* последнего времени. Колышущаяся на ветру трава, величественные водопады, дающие начало бурлящим рекам, мрачные подземелья, объятые пламенем заброшенные деревеньки – по миру игры просто приятно путешествовать, любуясь красотами природы и архитектурными достопримечательностями (знаменитые греческие храмы вы, конечно, увидите). Дизайнеры поработали на славу, снабдив игру замечательными уровнями и отличными моделями монстров, как будто сошедших со страниц греческих мифов и легенд. Но неугомонные разработчики на этом не остановились и прикрутили к проекту еще и замечательную физику – тушки врагов картинно отлетают в стороны, скелеты от ударов молота разлетаются на части. Кроме того, это одна из немногих ролевых игр, где из монстров выпадают именно те вещи, которые они держали в руках или носили на себе.

■ Дикая природа

■ Птичий грипп бушевал и в Древнем Египте

■ Благословляю тебя...

НЕМНОГО О ГРУСТНОМ

К сожалению, без недостатков не обошлось. После загрузки сохраненной игры из могил встанут все отправленные к праотцам супостаты (в том числе и ключевые персонажи, убиение которых было положено по сюжету), а собранные предметы будут разложены обратно по сундукам. Мы, конечно, понимаем, что главный принцип игры звучит как «только вперед!», а в уже исследованные области мало кто будет возвращаться, но можно было обойтись и без постоянного «респауна». Многих расстроит и то, что Titan Quest – очень легкая игра. Монстры мрут пачками, в то время как герой за всю игру скончается лишь пару раз, и то из-за вашей собственной невнимательности. Да и в случае гибели персонаж сразу возродится возле ближайшего фонтана. Недостатка в деньгах не наблюдается никогда, в любом месте и в любое время можно создать портал, позволяющий мгновенно перенестись в любой посещенный до этого город, уровни буквально заваливаются ценными и не очень вещами... Но, как мы уже говорили, лучшей игры для первого знакомства с жанром RPG вам не найти. Да и умудренные опытом геймеры наверняка проведут за проектом Iron Lore далеко не один приятный вечер.

ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

Ночь, Улица, Dozor...

В СТРАЙКБОЛ ИГРАЮТ НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ

Airsoft в России

ПОПАСТЬ В СТРУЮ

Высота, которую берет человек, но не берет его сотовый

ВНЕДОРОЖНЫЙ ПРИЗЫВ

Весенний автоэкстрим

НА КОРОТКОЙ ВОЛНЕ

Радиолюбительство

ПЕРЕИГРАЙ ИСТОРИЮ

Русский варгейм

СУТКИ В ПУСТЫНЕ

Mercedes Benz 230G Paris–Dakar

2Т

МИР УВЛЕЧЕНИЙ

ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

■ Колоритный дозорный

НОЧЬ, УЛИЦА, DOZOR...

Ночь, машины, километры, крыши, подвалы, люди, чердаки, заборы, ГАИ, дороги, стены, деревья, руины, милиция, свет, тьма, эмоции, скорость и море адреналина. Все это – DozoR, увлечение современных мегаполисов, игра, в которой счет участников уже измеряется в десятках тысяч.

И ТРЕСНУЛ МИР НАПОПОЛАМ...

Юрий Попов

В первые *DozoR* появился весной 2005 года в Санкт-Петербурге под чутким руководством арт-директора ночного клуба Алексея Жука. Игра мгновенно стала популярной в северной столице. Масса людей каждые две недели в ночь с субботы на воскресенье колесили по улицам ночного города, с головой погружаясь в процесс, после чего участники с блеском в глазах рассказывали друзьям, знакомым и коллегам о *DozoR*'е. Рецепт успеха прост и гениален: за основу берем приключение.

Так называемый «реальный мир» утомителен, переполнен делами, заботами, работой, ужасной рутиной повседневной жизни. Приключение – вот что нужно, чтобы вырваться хоть ненадолго из будничной круговерти, засунуть деловой костюм в шкаф, надеть старые джинсы, штормовку и нырнуть в новый, незнакомый мир. К приключению добавить ночь, превращающую родной город из ярко освещенных проспектов, затихших улиц, темных переулков и глухих тупиков в таинственный сумеречный лабиринт. Не забыть командный дух и азарт, добавить работы для мозгов, физической активности, соревновательности и непредсказуемости. Получившийся коктейль, вкупе с грамотно развиваемым проектом, на сегодняшний день завоевал около 50 городов, раскинувшихся «от тайги до британских морей».

Играют: Альметьевск, Барнаул, Великий Новгород, Владимир, Воронеж, Волгоград, Иваново, Ижевск, Йошкар-Ола, Казань, Кемерово, Краснодар, Красноярск, Липецк, Москва, Нижневартовск, Нижнекамск, Нижний Новгород, Нижний Тагил, Новочеркасск, Новокузнецк, Омск, Оренбург, Пермь, Петрозаводск, Ростов-на-Дону, Руза, Санкт-Петербург, Самара, Саратов, Сочи, Ставрополь, Стерлитамак, Тольятти, Таганрог, Тула, Улан-Удэ, Чебоксары, Уфа, Череповец, Челябинск, Ярославль. И это только в России.

Игра уже сейчас стала международной: играет Украина (Донецк, Запорожье, Мариуполь, Николаев, Киев, Харьков), Казахстан (Алматы) и, с недавних пор, Великобритания (Лондон).

Такое огромное количество городов-участников, а соответственно и команд, само по себе подогревает интерес к игре. Только представьте себе: в Красноярске 5 часов утра, уже светает, до конца игры остается всего час или два, команды берут последние задания... А в семи часовых поясах западнее, в Лондоне, игроки распределяются по экипажам и в ожидании заданий встают на Бейкер-стрит, Трафальгарской площади, возле Гайд парка и знаменитого Тауэра, Биг-Бен отбивает 22:00 – начало игры...

ЧТО, ГДЕ, КОГДА?

Игра проходит обычно в ночь с субботы на воскресенье, начало в 22:00 – в летнее время (с 1 апреля по 31 октября) или в 21:00 – в зимнее (с 1 ноября по 31 марта) и продолжается, как правило, 9 часов. За это время командам-участникам необходимо последовательно выполнить 10 основных заданий, представляющих собой своеобразные загадки, в которых зашифровано строго определенное место в городе, где спрятан код, состоящий из набора цифр и непременно содержащий буквы «D» и «R».

Пароль может быть написан на заборе, на стене (причем, порой, на большой высоте, и прочитать его можно, только забравшись под самую крышу по пожарной лестнице, или при помощи бинокля), на перилах моста (да еще и снизу или с наружной стороны), в подвале заброшенного дома (представляете, каково в час ночи лезть в чернильно-черный провал под фундаментом сгоревшей постройки, освещая себе дорогу фонариком?), в цехах бездействующего завода. Однажды код был написан специальной краской на голове лысого мужчины и прочитать его можно было, только хорошенько осветив лысину ультрафиолетовым фонариком.

Через 30 минут после получения задания приходит первая подсказка, через 60 – вторая. Если за 90 минут код не взят, уровень считается проваленным и команда получает 15 штрафных минут и следующее задание. Победителем является команда с наименьшим временем игры. Соответственно для такого результата нужно быстрее остальных справиться со всеми заданиями, не нахватать штрафов и выполнить максимальное количество бонусных заданий, за которые из общего времени игры команды еще и вычитается определенное количество минут.

Загадки транслируются организаторами при помощи «аськи», то есть ICQ. Команды, в свою очередь, обнаружив код, например, на дне мусорного контейнера, должны точно так же, по «аське», передать его (код, не мусорный контейнер) обратно оператору. Если пароль верен – приходит следующее задание.

ЗАДАНИЯ

– Часть формулы в коробочке

– Где? Где?

– Она сожжена партизанами.

Код опасности: 2 (СОХРАНЯЙТЕ ТИШИНУ!!!)

(спустя 30 минут) Подсказка 1. Партизаны проводили дальнюю связь в девять наций.

(спустя 60 минут) Подсказка 2. Партизаны ездят на фургонах made in China.

Вот, для примера, одно из заданий, полученных командами на игре 20.10.2006 в Красноярске. Код находился в сгоревшем автомобиле на ул. Партизанская (на что указывало слово «партизаны») возле дома 19. Коробочка – это сленг спецслужб, довольно известный всем любителям шпионских и полицейских фильмов. Означает автомобиль наружного наблюдения. В задании нет указания на конкретное место на улице, но в данном случае, организаторы игры посчитали это нецелесообразным, так как улица короткая – всего около километра и, проезжая по ней на автомобиле, заметить сгоревший остов машины не составляет никакого труда.

Команды, занявшие три первых места, получают денежки из призового фонда, распределяющиеся следующим образом: 70% – первому месту, 20% – второму, 10% – третьему.

Ключевым словосочетанием первой подсказки является «дальняя связь». Это подразумевает здание «Ростелекома», оператора дальней связи, а «партизаны» и «девять наций» указывают на ул. Партизанская, дом 19 (девятнадцать – «девять надцать» – «девять наций»). Вторая подсказка указывает непосредственно на остов автомобиля – мини-грузовик с крупными иероглифами на бортах.

Задание может быть анаграммой, где, чтобы распознать смысл, нужно переставлять буквы в словах или восстанавливать правильную их последовательность. Например:

Big-Ben бьет 22:00 – играем! ■

3-1597-1-1-2-987-5-89-28657-17711-55-10946-4181-2584-610-46368-8-13-21-34-144-233-377-6765-75025 он рыба лыцар злакивный нокия

Верхний ряд представляет собой ряд чисел, общим количеством – 25. В тексте под ним – анаграмма, в которой количество букв также 25. Таким образом, каждой букве соответствует определенное число из последовательности. Расставив в правильном порядке числа, получим и верный текст. Ряд цифр представляет собой небезызвестную последовательность Фибоначчи:

1-1-2-3-5-8-13-21-34-55-89-144-233-377-610-987-1597-2584-4181-6765-10946-17711-28657-46368-75025.

■ Шуршать надо вот эту ля фам

Последовательность Фибоначчи начинается с единицы, каждая последующая цифра является суммой двух предыдущих. Перетасовав в соответствующем порядке буквы, получаем разгадку – «рыболовныйрынокканализация», то есть «рыболовный рынок, канализация». Методов решения было несколько. Можно, не обращая внимания на цифры, начать с упоением тасовать буквы, пока они не сложатся во что-то похожее на правду. Второй вариант – просто забить все цифры в Яндекс, и первая же ссылка будет указывать на последовательность Фибоначчи, да еще и покажет правильную расстановку чисел. Третий вариант – если игроки знают, с чем имеют дело, то при помощи калькулятора выстроить правильную цепочку цифр не составляет труда.

Особый экстрим подбрасывают игрокам так называемые задания с агентом. В этом случае нужно не просто отыскать написанный где-то код, необходимо найти нужного человека, в нужном месте (не исключено, что еще и в нужное время) и сказать пароль или совершить некие действия (сыграть с ним в шахматы, спеть серенаду, подарить цветы). Нередко от игроков требуются определенные реквизиты или особый внешний вид, чтобы агент сказал код (водолазный костюм, шутовская шапка на голове, трехлитровый баллон спирта в руках). Естественно, появление в общественном месте в таком виде уже само по себе экстрим. А осознание того, что вы, может статься, пристаете с серенадой к совершенно постороннему человеку, который не имеет никакого отношения к игре, придает процессу особую прелесть. Например, во время игры в Москве, 3 марта 2007 года, было такое задание:

Осознание того, что Вы, может статься, пристаете с серенадой к совершенно постороннему человеку, который не имеет никакого отношения к игре, придает процессу особую прелесть

АГЕНТ. Мила тысячу раз пожалела, что отказала во внимании тому парню, что подошел к ней, шурша какой-то бумажкой, со следами поцелуев на щеках и словами «Шуршу ля фам», написанными губной помадой на лбу. Сначала он пытался привлечь ее внимание словами: «Девушка, не та ли вы ля фам, которую я шуршу?»

После ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ответа, он даже упал на одно колено и стал ей читать наизусть, выразительно, какую-то оду... Но тогда она так и не сказала ему заветного слова...

Сегодня она твердо решила исправить эту ошибку.

Код опасности: 1 (Будьте вежливы)

Подсказка 1. Шуршать надо вот эту ля фам, оду читать только ей, остальным – не нужно. В ответ на оду получите код.

Вместе с заданием приходит фотография низкого качества, на которой присутствует девушка, старательно прячущая свое лицо.

Подсказка 2. Мила – это псевдоним. Девушку зовут Юлией.

Разгадка такова: агент, по имени Юлия, ожидает игроков в клубе «Тысяча миль» («...Мила тысячу...»). Без первой подсказки парням (игрок, ищущий агента, как следует из задания, должен быть мужского пола) нужно подходить к девушкам, шурша листком бумаги. Щеки у парня должны быть расцелованы помадой, а на лбу, тоже помадой, написана фраза «Шуршу ля фам». При обращении к девушке говорить фразу из задания: «Девушка, не та ли вы ля фам, которую я шуршу?...»

Если все условия выполнены, то Юлия отвечает: «Конечно! Оду выучил?». После этого нужно, стоя на одном колене, прочесть заранее выученное наизусть любое стихотворение, восхваляющее женщину, которой оно адресовано. После прочтения парень получает код.

Разумеется, перед игрой команды получают информацию о необходимых для игры принадлежностях. В данном случае – выученное стихотворение, восхваляющее женщину, которой оно посвящено, губная помада и листок бумаги.

У каждого задания есть свой «код опасности», означающий потенциальный риск, которому подвергаются игроки во время его выполнения.

Код опасности 1 – не опасно;

Код опасности 2 – средняя опасность либо потенциальная опасность на месте, где находится код, необходимость применения некоторых физических усилий (залезть на высоту около 2 метров, спуститься по лестнице...)

Код опасности 2+ – все, что включено в код опасности 2, а также необходимо дополнительное внимание на уровне.

Код опасности 3 – место потенциально может быть опасно для жизни и здоровья; для того чтобы найти код, участники команд должны проявить максимальную осторожность. Место может быть страшным из-за своей специфики: заброшенные здания, подвалы...

Код опасности 3+ – «все, что включено в код опасности 3, а также необходимо предельное внимание на уровне» – выписка из правил игры. В некоторых случаях к коду опасности добавляется особое указание, например, «Соблюдайте тишину», «Будьте вежливы» и т.д.

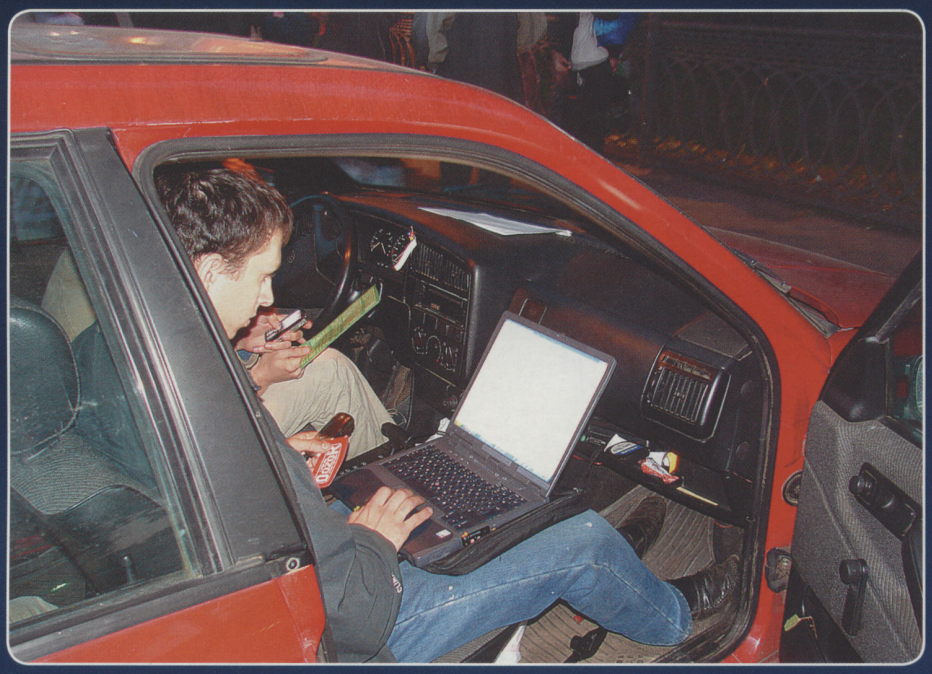
DZZZR.RU

Самый простой способ пристраститься к игре – залезть на Дозоровский сайт *http://dzzzr.ru*. Там есть вся информация для настоящих и будущих участников с разбиением по городам, форумом, FAQ, правилами, анонсами предстоящих игр и анализом прошедших. Там же можно найти представителей всех команд вашего города и попробовать к ним присоединится.

Обычно структура команд такова: все игроки делятся на две большие группы – штабные и дозорные. Штабные, соответственно, сидят в штабе, который может располагаться где угодно: чья-то квартира, офис, компьютерный клуб, дисплейный класс университета, по сути, не имеет значения, главное – наличие Интернета и комфортная обстановка для плодотворной работы мысли. Среди них есть люди, в обязанность которых входит «раскалывать» задания, получаемые от организаторов, и координаторы, за которыми «закреплены» определенные машины дозорных.

В идеале каждый координатор знает, в каком районе города в данный момент находятся его машины и может направить к предполагаемому месту нахождения кода ближайших дозорных или распределить между экипажами несколько вероятных точек, чтобы как можно быстрее проверить все варианты. Сами «полевые игроки» или «дозорные» в начале игры, в соответствии со стратегией команды, распределяются по всему городу так, чтобы прибыть в любую его точку максимально быстро.

Игра «в поле» весьма динамична – игроки распределены по машинам (поэтому, кстати, любая команда рада участнику, обладающему личным транспортом и навыками отличного водителя), которые по наводке штаба срываются с места, и, взвизгнув покрышками, уносятся в ночь к месту предполагаемого нахождения кода. По прибытии из машины выскакивают игроки и, с фонарями наперевес, обшаривают территорию в поисках заветных цифр и букв «DR».



«Упакованный экипаж»

На этом же сайте можно зарегистрировать собственную команду или связаться с «администрацией» игры, в лице самого Алексея Жука, по вопросам, например, организации игр в вашем городе, если он еще не охвачен дозорной лихорадкой.

ЛИГИ, ПОБЕДИТЕЛИ И ПРИЗЫ

В играх *DozoR* все по-взрослому: существуют лиги – Первая и Высшая. Само собой, в Высшую лигу попадают только те команды, которые за сезон (6 игр) показали лучшие результаты. Для участия в игре каждая команда делает регистрационный взнос – определенную сумму денег, одна половина которых идет на развитие игры, вторая – в призовой фонд. После игры, в назначенный и объявленный заранее день, происходит церемония награждения. Объявляются окончательные результаты, и команды, занявшие три первых места, получают денежки из призового фонда, распределяющиеся следующим образом: 70% – первому месту, 20% – второму, 10% – третьему.

В Волгограде в DozoR играла 70-летняя женщина, известный психотерапевт города, которая очень активно лазила в поисках кода по Мамаеву Кургану.

Брифинг перед игрой

ИГРА ДЛЯ ВСЕХ

DozoR – это игра, требующая от участников гибкой работы мысли, физической активности, знания средств связи, находчивости и особого блеска в глазах, отличающего людей с фантазией и сильным приключенческим духом.

В игре могут принимать участие игроки, достигшие совершеннолетия, соответственно верхний предел возраста не ограничен. Например, в Волгограде в *DozoR* играла 70-летняя женщина, известный психотерапевт города, которая очень активно лазила в поисках кода по Мамаеву Кургану.

В *DozoR* играют студенты, КВНщики, журналисты, офисные служащие, курсанты, таксисты, бизнесмены – люди самых разнообразных профессий – активные, интересные, интересующиеся...

DozoR – это азарт, неразбериха, незнакомые районы города, места, о существовании которых вы даже не догадывались, ночь, неверный свет фонаря, выхватывающий из темноты стены обломки кирпичей, проржавленный остов автомобиля, странное граффити на стене подвала... Стоп! Что за граффити? Читается «D»... Набор цифр... «R»! Это код!

В СТРАЙКБОЛ ИГРАЮТ НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ

AIRSOFT В РОССИИ

XX век принес виртуальную реальность. Все, как зачарованные, ринулись к мониторам. Компьютер открывал безграничные, невиданные возможности. Многие молодые люди, да и некоторые девушки тоже, стали проводить все свободное время у этого волшебного окна в другой мир. Но на пороге XXI века в противовес им появилось другое движение. Зачем создавать все более хитроумные приспособления, чтобы сделать виртуальный мир более приближенным к уже существующему, когда реальность совсем рядом? Вот она – за дверью! То же оружие, военная форма, боевые группы и спецзадания. Только вместо вреда для здоровья от круглосуточного сидения за компьютером, наоборот укрепляешь мышцы, развиваешь ловкость и смекалку. Для тех, кто еще не понял, речь идет о страйкболе.

С КРИКОМ «КИЯЙ»

Анна Дзюба

Впервые страйкбол появился на рубеже 90-х в Японии. Именно там были все предпосылки для возникновения такой игры. Страна, лишенная армии, плюс воинственный самурайский дух и строжайшая дисциплина в офисе, а пар выпускать куда-то надо (так как одними симуляторами сыт не будешь). На этой почве и зародилась командная военно-спортивная игра, максимально приближенная к реальным боевым действиям.

Изначально она называлась airsoft («сжатый воздух» – из-за использования пневматического оружия) или hardball («твердый шар» – пульки действительно далеко не мягкие). Страйкбол же – название отечественного производства. Его придумал один из основоположников этого движения в России. В 1997 году, когда проводили первую игру, на нее собралось всего 20 человек. Сейчас страйкболистов в десятки раз больше, а игры проводятся уже не только в Москве, но и в других городах России.

FAQ

CQB – бой в закрытых помещениях, на коротких дистанциях

Балаклава – маска из ткани с прорезями для глаз, носа, рта

Белая клюква – пластиковые пульки

Бункер – магазин емкостью на 100 пулек

Гиля/гили/гили – снайперский маскировочный костюм фабричного или собственного производства

Дерево – деревянные детали оружия

Колбаса – игра, проводящаяся в быстром темпе, со свободным делением на стороны и без мертвятника

МакЛауд – см. Несознанщик

Маляр - пейнтболист

Мертвятник – место временного нахождения «убитых» игроков

Мокрая игра – игра под дождем

Неофит - новичок

Несознанщик – игрок, коварно скрывающий попадание в него пульки или злостно отказывающийся признать это даже при наличии свидетелей

Некомбатант – человек, не принимающий активного участия в боевых действиях

Покемонство – жалкое подражание настоящему страйкболу

Шаромёт – оружие для страйкбола

ИГРА ПО ПРАВИЛАМ

С одной стороны, страйкбол – игра самурайская, а следовательно, основана на исключительной честности, порядочности и строжайшем соблюдении правил. С другой стороны, эти правила можно и поменять, если подавляющему большинству они не нравятся. Что, кстати, регулярно и делается. Первые страйкбольные постулаты писала команда «Солдаты вне времени». Сейчас они обсуждаются и пересматриваются на собрании командиров каждый год – в межсезонье, когда игр почти нет.

Если тебе уже есть 18 и ты купил специальные защитные очки, то можешь смело опробовать свои силы. Тех, кто младше, до игр обычно не допускают. Правда иногда делается исключение, если в игре участвует родитель. Тогда такая пара должна вести себя как одно целое: подстрелили тебя – уходишь вместе с родителем для отсидки в так называемый мертвятник, и наоборот.

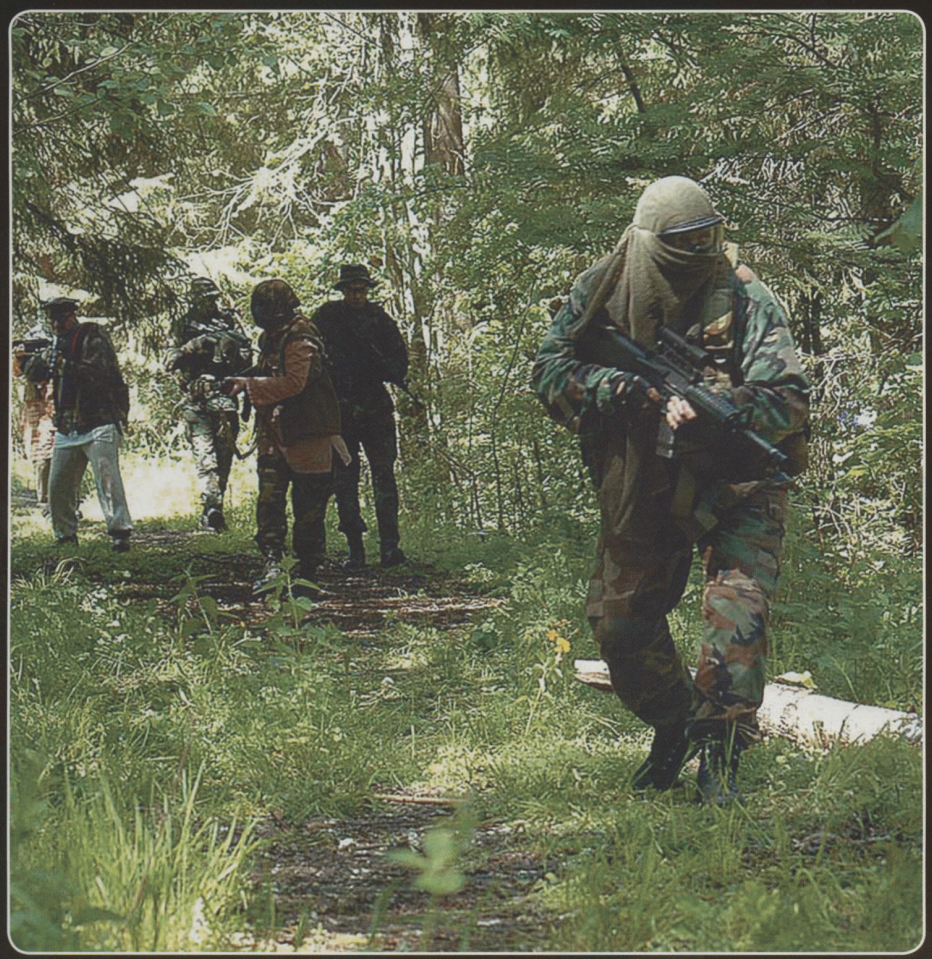
К оружию и экипировке тоже особые требования. Надо соответствовать своей команде. Тех, кто приходит в обычных спортивных костюмах, страйкболисты не особо жалуют и презрительно называют покемонами. Оружие вообще допускается только особое, страйкбольное.

Игра ведется по заранее спланированному сценарию, который разрабатывается инициативной группой. Бывает и так, что сценарии пишут несколько команд, а потом выбирают лучший. Они могут быть самыми креативными или, наоборот, воссоздавать какой-либо определенный фильм или реальный исторический сюжет. И уже под конкретную ситуацию игроки выбирают территорию, цели, задачи, время и др. На открытие сезона приоритет в написании сценария всегда остается за «Солдатами вне времени» как за «дедами» страйкбола.

Особое отношение к «убитым». Во-первых, если тебя подстрелили, нужно сразу же признаться в этом. Нет, падать посреди дороги и биться в предсмертной агонии совсем не обязательно. Достаточно надеть красную повязку и отправиться в мертвятник. Во-вторых, ты должен вести себя подобающе трупу. Высовывать язык и изображать трупное окоченение не надо. Просто тебя формально больше нет, а соответственно, нельзя выходить в радиоэфир и с кем-либо разговаривать. Общаться можно только с такими же «трупами» из мертвятника.

Тебя могут захватить в плен. Для этого ты должен быть окружен как минимум двумя противниками, находящимися не далее трех метров. Они могут задать три вопроса, на которые, конечно, надо отвечать честно. После этого ты считаешься «убитым» и занимаешь подобающее тебе место в мертвятнике.

Вот в целом основные правила. К ним можно добавить еще два: никого постороннего не обижать, в споры и драки не вступать. Остальное – нюансы, которые важны лишь для непосредственно заинтересованных людей.



С БАЗУКОЙ НАПЕРЕВЕС

Базуку в страйкболе, конечно, не встретишь, но недостатка в разных видах вооружения нет. Самое лучшее стрелковое оружие, само собой, японское, так как именно там все начиналось, и уж японцы точно знают в этом толк. Есть еще китайское, к которому страйкболисты относятся не очень одобрительно, но для новичка сойдет. Немножко получше – корейское. Помимо стрелкового оружия есть также холодное, сделанное из резины или мягкой пластмассы и пиротехника (разнообразные петарды).

Существует три вида стрелкового оружия: механическое, газобаллонное и электрическое. Сделанное из пластика оно идеально точно повторяет свои реальные аналоги и даже снабжено специальными утяжелителями. В современных моделях также используются системы «блоу бэк», которая имитирует отдачу при стрельбе, и «хоп-ап», повышающая прицельную дальность. До участия в игре допускается оружие калибра 6 мм с весом шарика 0,12-0,43 грамма или 8 мм с весом шарика 0,34 грамма. Для разных видов оружия также регламентируются скорость шарика на выходе из ствола.

ПАРАМЕТР	МЕХАНИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ	ГАЗОБАЛЛОННОЕ ОРУЖИЕ	ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ
Принцип действия	Используется энергия пружины	Используется энергия сжатого газа	Используется электрическая энергия
Прицельная дальность	10-15 м для пистолетов и 20-25м для автоматов	>20 м	80 м
Скорострельность	1 выстрел в секунду	> 1 выстрела в секунду	700-800 выстрелов в минуту
Емкость магазина	14-20 шаров для пистолета, 40-50 для автомата	12-25 шаров для пистолета, 50-80 для автомата	200-600 шаров
Наличие системы «хоп-ап»	Возможна лишь в некоторых моделях	Есть	Есть
Наличие системы «блоу бэк»	Нет	Возможна лишь в некоторых моделях	Возможна в некоторых моделях

ЦЕНА БЕССМЕРТИЯ

Спецификой страйкбола является то, что факт попадания пульки определить практически невозможно, если рядом не было свидетелей. Из этого вытекает такое неприятное явление как «несознанка». Несознанщиков называют МакЛаудами – по имени бессмертного горца.

Несознанка бывает умышленная и неумышленная. Неумышленная – когда игрок банально не почувствовал попадание пульки. Но, тем не менее, даже если попадание не было чувствительным, то звук от него слышен всегда. Так что неумышленная «несознанка» – понятие весьма условное и эфемерное.

За умышленное сокрытие попадания, если это обнаружится, грозит суровое наказание. Существуют посредники, которые призваны контролировать подобные моменты. Пойманный на несознанке игрок исключается из команды. А иногда исключают и всю команду целиком. Раньше выгоняли на год, теперь – навсегда. Такие суровые меры, разумеется, возымели свое действие, и несознанщиков с каждым годом все меньше. Но даже не это главное, в первую очередь, быть МакЛаудом в такой джентльменской игре, как страйкбол – несмываемый позор..

СИНЯКОВ БОЯТЬСЯ...

Травматизма в страйкболе немного. Синяки в расчет не берутся. Хотя попадание пульки с близкого расстояния весьма болезненно. Наиболее серьезные травмы связаны с ранением глаз, да и то лишь при нарушении техники безопасности. Снял очки – получил. Так что лучше следовать правилам и судьбу не искушать. Остальные травмы – это банальные растяжения, ушибы и тому подобное. Опять же на больших играх всегда присутствует врач, так что без помощи пострадавший не останется.

Бывают, конечно, и потасовки. Но это, скорее, на больших соревнованиях, где собирается до тысячи человек. Естественно, что в абсолютном мире и согласии такой толпе ужиться трудновато. Что касается отношений с местными жителями, то здесь все обходится без эксцессов. Во-первых, место для проведения игры выбирают по возможности безлюдное, куда грибники и рыбаки не заглядывают. А, во-вторых, местные уже сами знают о подобных мероприятиях и стараются под перекрестный огонь не попадать.

ТРУС НЕ ИГРАЕТ В СТРАЙКБОЛ

Кто же эти люди, надевшие камуфляж и взявшие в руки оружие? Конечно, в основной массе это молодые ребята 22-25 лет. Как минимум, потому что надо иметь хорошую физическую подготовку. Но костяк постоянных игроков все-таки представлен тридцатилетними. И этому есть простое объяснение. Страйкбол – удовольствие не из дешевых, а в 30 лет уже можешь себе позволить тратить на хобби несколько тысяч долларов в год. В страйкбол приходят совершенно разные люди, здесь представлен весь срез общества. Прекрасная половина человечества тоже не обделила вниманием суровую мужскую игру. И, надо сказать, некоторые девушки дадут фору многим молодым людям. Бывает и так, что на игры приезжают целыми семьями. Пока отцы семейства бегают с ружьем наперевес, жены в палаточном лагере готовят ужин.

НА ТОМ ЖЕ МЕСТЕ В ТОТ ЖЕ ЧАС

Игры проводятся раз в месяц, с февраля по апрель и с октября по декабрь. Летом же большие официальные соревнования проходят каждые 2 недели. Есть несколько наиболее посещаемых полигонов. Они расположены в Подосинках, Лыткарино, Красноармейске и Тучково. Официальное открытие сезона обычно проводится в Подосинках в начале мая. Ему предшествуют тестовые игры, где все желающие проходят суровый отбор. Новичков проверяют на совместимость, оценивают их поведение в нестандартных ситуациях. Между прочим, отсеиваются очень многие. Это ведь не коммерческая игра, поэтому важно не количество, а качество.

Для тех, кому посчастливилось выдержать все испытания, необходимо выполнять следующие требования: соблюдать технику безопасности и правила, сознаваться с первого попадания, действовать адекватно игровой ситуации и понимать субординацию. Желательно, конечно, еще быть в хорошей физической форме, уметь ориентироваться на местности, вести радиопереговоры, быстро и метко стрелять, бесшумно ходить, хорошо маскироваться и так далее. Если этого не умеешь, не беда – всему можно научиться в процессе. Страйкболисты – народ дружелюбный, они обязательно помогут. Ведь все когда-то были в страйкболе неофитами.

Когда говорят о страйкболе, возникает естественное желание сравнить его с пейнтболом. Нельзя сказать, что отличаются они очень сильно, но все же есть и существенные различия. Пейнтбол сейчас стал игрой больше коммерческой. Его воспринимаю, как возможность приятно провести время, а потом забыть о нем навсегда. Страйкбол – это скорее серьезное увлечение, которому посвящаешь большую часть свободного времени. Таких клубов, куда мог бы прийти человек с улицы, пострелять и уйти, почти нет. Надо также добавить, что в страйкбольной тусовке много бывших пейнтболистов: все-таки не дает пейнтбол той остроты и реальности ощущений.

ПАРАМЕТР	СТРАЙКБОЛ	ПЕЙНТБОЛ
Оружие	Имитация реального	Специальное, не имеющее реальных аналогов
Принцип действия	Пневматическое	Пневматическое
Снаряд	Пластиковая пулька	Шарик с краской
Калибр	0,6 и 0,8 см	0,55 и 0,68 дм
Скорость полета снарядов	До 172 м/с	112 м/с
Защита	Минимальная (глаза)	Достаточно громоздкая
Место действия	Любое	Специальный полигон
Стоимость оружия и экипировки	Высокая	Высокая

ТАКОЙ РАЗНЫЙ СТРАЙКБОЛ

Помимо классического страйкбола существуют различные реконструкции. Этим в основном занимаются люди из военно-исторического движения. Они восстанавливают баталии войн во Вьетнаме, Корее, а также Вторую мировую. Свежие конфликты, само собой разумеется, не трогают по этическим причинам. Только в этом году они обратились к войне в Афганистане и то лишь после того, как получили одобрение ветеранов. В этих играх участвует уже меньшее число людей – около 100. Зато и длятся они больше. Реконструкция Вьетнамской войны обычно идет на протяжении 5 дней. Игра построена так, что из нее можно выйти на некоторое время для отдыха или решения вопросов без ущерба для остальных команд. Конечно, реконструкция – это более захватывающее зрелище, нежели классический страйкбол. Чего только стоят бегающие по лесу «вьетнамцы» в национальных костюмах и соломенных шляпах.

Не прав, ох, не прав был Хэмингуэй, призывая всех распрощаться с оружием. Просто в его времена еще не было страйкбола. Поэтому смело бери в руки АК-47 и айда на полигон, даже если ты самый закоренелый пацифист: не пострадает ни одна муха.

Moscow International Marine Exhibitions 2007

www.marinesalon.ru

BOATEXPO MOSCOW

«КАТЕРА и ЛОДКИ»

12-15 апреля 2007 года, ЦВК "ЭКСПОЦЕНТР"

MARINE SALON

«САЛОН ЯХТ и КАТЕРОВ»

13-16 сентября 2007 года, МВЦ "Крокус –Экспо"

IFA RUSSIA
INTERNATIONAL FAIRS AGENCY

МЕЖДУНАРОДНОЕ ВЫСТАВОЧНОЕ АГЕНТСТВО
123557, Москва,
Средний Тишинский пер., д.28, стр.1, оф.628
тел: (495) 411 5202
факс: (495) 411 5203
e-mail: info@ifa-expo.ru
http://www.ifa-expo.ru

Всероссийская Федерация Парусного Спорта

EXPOCENTR

Крокус Экспо
Международный выставочный центр

ПОПАСТЬ В СТРУЮ

ВЫСОТА, КОТОРУЮ БЕРЕТ ЧЕЛОВЕК, НО НЕ БЕРЕТ ЕГО СОТОВЫЙ

Парапланеризм – это «экстрим» в «подвешенном» состоянии (между небом и землей). Из всех авиационных видов спорта, исключая парашютизм, он наименее дорогостоящий, но отнюдь не дешевый. Предстоит хорошо поработать, чтобы основательно отдохнуть. Именно поэтому парить в небе может только человек с активной жизненной позицией на земле.

В ОБЛАКАХ ЛЕТАЮТ МЕЧТАТЕЛИ И... ПЛОХИЕ ПИЛОТЫ

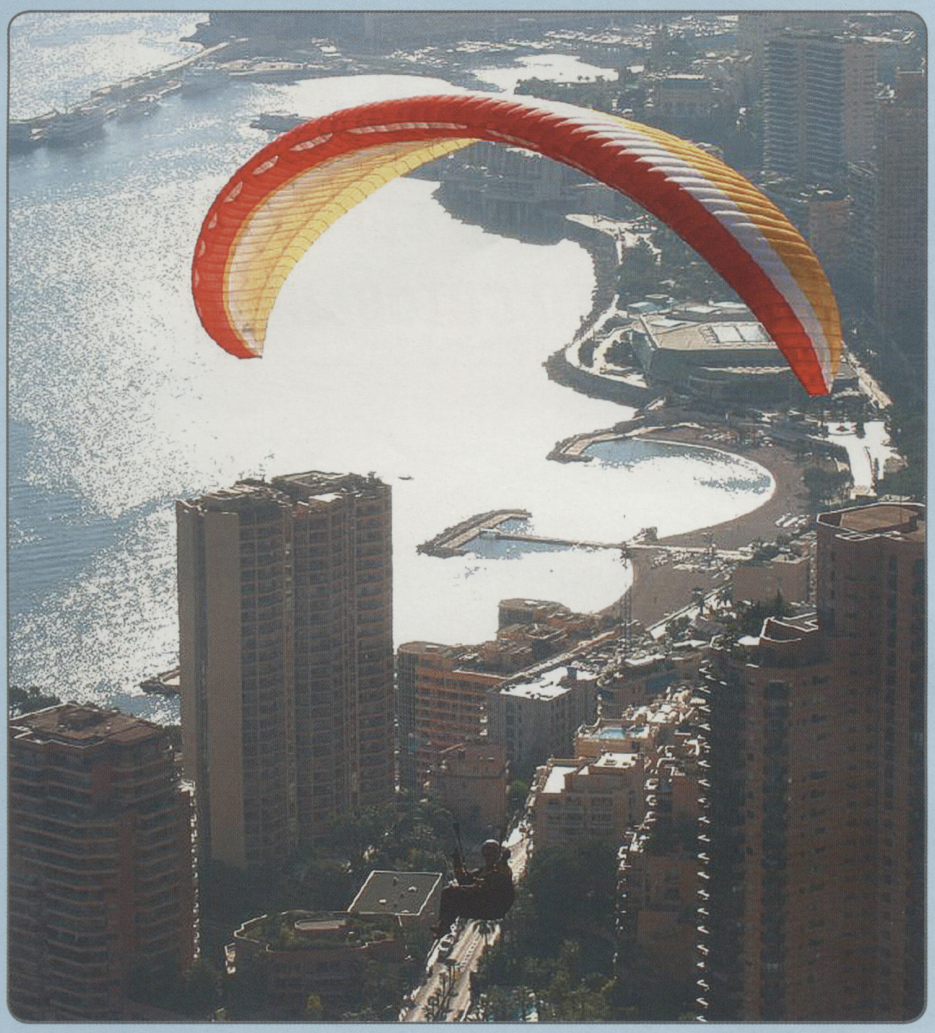
Вероника Плеханова

Человеку, решившему летать на параплане, необходимо пройти теоретический и практический курс, после которого он начинает осваивать небо под присмотром инструктора. К самостоятельным полетам обычно приступают года через три. Это классическая схема обучения. Лететь в одиночку и без подготовки рискованно. Можно, например, неправильно оценить метеоусловия и взлететь, когда подходит грозовое облако. А там уже крыльями махать поздно – человека засасывает и он выпадает «в виде осадков» где-нибудь за 2000 км.

Процессы, происходящие в грозовом облаке, непредсказуемы. Даже самолеты подвержены разрушению, а человек просто запутывается в стропах и болтается в облаке не в силах что-либо

ПИЛОТАМ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- летать в облаках (видимость в облаках нулевая, ориентиры потеряны, может так тряхнуть, что стропы пообрывает)
- приземляться на воду (сначала купол держится на поверхности как поплавок, затем, наполнившись водой, резко утягивает пилота на дно, и если вовремя не отцепиться, можно утонуть)
- приземляться на деревья (допустим, пилот не рассчитал, зацепился за дерево, а крыло полетело дальше. Дерево натянется и «выстрелит» пилотом в землю. Результат – многочисленные переломы)
- чувствовать себя в воздухе безнаказанным (разбиться можно по незнанию или... по самоуверенности. Опытный пилот может пострадать в самых безобидных ситуациях – просто потому, что позволяет себе то, что не позволил бы ученикам)



изменить. Шансы выжить минимальные. Был такой случай с болгарским парапланеристом. Сам он описывает его так, словно побывал на том свете. Человек летел и случайно попал в грозовое облако. Замерз (температура внутри отрицательная, влажность повышенная), закутался в купол, простился с жизнью... Спас запасной парашют. Только приземлился – грянул ливень.

Обычные, не грозовые облака формируют термический поток, необходимый для набора высоты. В этом смысле идеальные условия для полета – умеренная облачность и парное, прогретое солнцем, поле. Испарение – залог парения., поэтому все парапланеристы стремятся «попасть в струю». Но чтобы безнаказанно летать под облаками, важно уметь вовремя покинуть восходящий поток. С земли кажется, что облако имеет четкие очертания, а вблизи – это туман. Как только пилот замечает вокруг себя дымку, он должен попытаться направить свое крыло в сторону просвета – нормальные люди в облаках не летают.

ИЩИ МУЖА, ИМЕЮЩЕГО ВЕС В ОБЩЕСТВЕ И ОДИНАКОВЫЙ ВЕС С ТОБОЙ

Жены настороженно относятся к увлечению мужей парапланеризмом до тех пор, пока сами не увидят полеты. Зрелище действительно впечатляющее, и некоторые даже изъявляют желание полетать самостоятельно. Случай из жизни. Жена одного пилота была противником парапланеризма. Муж взял ее с собой, чтобы она посмотрела и... поняла его. В то время как все были на седьмом небе от счастья, она скучала в лагере. Поскольку была хорошая погода, муж предложил ей полетать (разумеется, в тандеме с инструктором). Она согласилась. Приземлилась совсем другим человеком. Заявила: «Купи и мне крыло!»

Два аппарата – серьезное испытание для семейного бюджета. Здесь либо менять весь уклад жизни, либо сэкономить и приобрести тандем – двухместный параплан. Пользоваться одним аппаратом на двоих (поочередно) допустимо, если супруги имеют одну весовую категорию: площадь крыла подбирается исходя из веса пилота.

ПАРАПЛАНЕРИСТ НЕ ПЛАТИТ ТОЛЬКО ЗА ВОЗДУХ

Практически в каждом крупном городе существует парапланерный клуб, который обеспечивает организацию полетов, контроль состояния летательных аппаратов, ремонт и даже их приобретение. Арендовать параплан также возможно, но только если вы прошли обучение, и инструктор доверяет вам полет без присмотра.

В парапланерных клубах все достаточно обеспеченные люди. Объективно парапланеристу нужна машина, чтобы добраться до места полета, и 3000 долларов для приобретения обмундирования и летательного аппарата.

Стоимость купола колеблется от 1000 до 2000 у.е. Требования к крыльям очень высокие. Аппарат предварительно испытывается, и это дорого обходится производителю и в конечном итоге – покупателю. Среди пилотов принято периодически обновлять купол, так как чем современнее крыло, тем совершеннее полет.

Другая важная составляющая параплана – подвесная система (150-800 у.е.). Чем дороже, тем комфортнее. Подвесная система крепится к куполу и выполняет функцию пилотного кресла, а также вмещает провизию для дальних перелетов и запасной парашют (220 у.е.).

Специальный шлем с узлом связи стоит 200 у.е. Он значительно легче мотоциклетного и дает более широкий обзор.

Вариометр (высотомер) – прибор, показывающий скорость подъема и снижения, а также время. Фиксирует до пятидесяти полетов, определяет самый продолжительный. Особенно выручает на большой высоте, когда трудно определить, в каком вертикальном направлении двигается пилот – вверх или вниз. Цена от 220 у.е.

Комбинезон и ботинки с высоким голеностопом, шнуровкой и специфической подошвой, а также солнцезащитные очки обойдутся минимум в 200 у.е.

Для тренировочных полетов достаточно крыла, бывшего в употреблении (оно дешевле в 3-4 раза), подвесной системы и карты. Запасной парашют не нужен.

АЭРОМОРЖИ, ИЛИ В НЕБО КАК В ПРОРУБЬ

После полетов говорят только о полетах. У каждого масса впечатлений, эмоций. И у тех, кто был в воздухе, и у тех, кто наблюдал с земли (инструктору зачастую бывает страшно смотреть на то, что вытворяют его ученики). Человеку указывают на ошибки или вспоминают удачные маневры. Разбор полета – важный аспект совершенствования. Поэтому парапланеризм – это командный вид отдыха. В одиночку летают люди, которые не дают себе реальной оценки, склонны к неоправданному риску. Малейшая микротравма может стать глобальной проблемой. Допустим, человек подвернул ногу на склоне холма, сигнал о помощи подать не может: сотовый вне зоны обслуживания, да и не у каждого он с собой. В критических ситуациях обязательно срабатывает «закон стечения обстоятельств». Как правило, самый высокий полет случается, когда с собой ни запаски, ни прибора, ни нормальной одежды. И вот человек летит, к тому же на самом допотопном крыле, стучит зубами и приземляется за 50 км без денег в кармане.

Как-то летом пилот из Уфы (а российские парапланеристы регулярно слетаются в Башкирию) скинул с себя все – стояла жара – и набрал 2,5 км высоты. Целый час «болтался» с единственным желанием – руки не отморозить. А спускаться жаль: такое не часто случается.

У НЕБА НА КРАЮ...

Максимальная высота, которую удалось достичь на параплане – 6000 метров. Это мировой рекорд. Чтобы его установить, потребовались соответствующие технические и термические условия, а также место, с которого стартовал пилот (чем выше точка старта, тем выше полет). В этом смысле идеальны горные условия или холмистый ландшафт. В более «ровных» регионах для того, чтобы подняться, используют лебедку – приспособление с торсом, который буксирует пилота, пока тот не взлетит на 500 метров. Для серьезных тренировок парапланеристы выезжают в Крым, Башкирию, на Алтай...

Основное, что дает полет, - это чувство свободы. Когда человек пребывает в другой стихии, происходит стопроцентное переключение от всего, что связывало его с землей. А это обязательное условие для качественного отдыха: разорвать связь с теми проблемами, которые мешают отдохнуть. В воздухе этот разрыв максимален. Люди потом полдня вспоминают, чем занимаются в жизни, где работают, какие у них планы – хороший полет все вычищает в подкорке.

ОТ ЧЕГО ВЫ МОЖЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ РАДИ ПОЛЕТА?

Сергей Смирнов, технический директор компании сотовой связи:
– Если на выходные выпадает летная погода, отказываюсь от любого запланированного отдыха. Например, от шашлыка с коллегами по работе. Совмещать шашлык с полетом невозможно: на старте костров не разведешь. С точки зрения капитальных вложений приоритеты следующие: на первом месте крыло, на втором – авто (чтобы добраться до места полета). Даже если не летать, просто посидеть на горке, порадоваться за других – все равно еду. А вообще, летать приятно, страшно только падать. Единственное, что может удержать от полетов, - семья. Если надо быть с семьей, я с семьей.

Дмитрий Сериков, начальник технического сектора Сбербанка РФ:
– Поскольку о небе мечтал с детства, добравшись от него, отказываюсь от многого. Из всех увлечений (теннис, музыка, книги и т.д.) параплан ставлю на первое место. Близкие меня понимают. Правда, важнее – процесс зарабатывания денег. И если бы не работа в банке, парапланами, скорее всего, я бы стал заниматься профессионально.

Валерий Коротков, заместитель директора торгового представительства:
– Из-за параплана забросил огород, то есть абсолютно потерял к нему интерес (и, вообще, он мне теперь ни к чему). Напряжение, накопившееся в процессе рабочей недели, снимаю через страх. Получив в полете дозу адреналина, начинаю проще относиться к земным проблемам, уходить от суеты – словом, смотрю на жизнь с высоты птичьего полета.

Сергей Федоров, директор полиграфической компании:
– Я сторонник активного образа жизни – это положительно отражается на моем бизнесе. Могу себе позволить дорогие виды отдыха. Не желая ни от чего отказываться, благополучно совмещаю полеты с другими вещами. Недавно начал заниматься сноубордом, так как зимой погода не всегда позволяет летать на параплане.

Сергей Демин, директор парапланерного клуба:
– Говорят, нет денег, нет работы, нет будущего – самое время летать. Суть в том, что наиболее сильное желание летать возникает у тех, кто не может себе это позволить. У людей состоятельных много сдерживающих факторов: деньги, комфорт. Как правило, они уже четко для себя определили, каким должен быть отдых. Им достаточно заплатить за полет с инструктором, получить определенные ощущения, чем заниматься этим серьезно. Парапланеризм подходит тем, кто постоянно пытается что-то изменить в своей жизни. А уж если человек начал летать, у него возникает объективная необходимость в зарабатывании денег.

ВНЕДОРОЖНЫЙ ПРИЗЫВ

ВЕСЕННИЙ АВТОЭКСТРИМ

Увы, но в нашей повседневной жизни не так много поводов гордиться отечественным автопромом. Но, порой, все-таки случаются моменты, когда отечественные «Нивы» и УАЗы на равных могут поспорить с «гелентвагенами», «роверами» и «ниссанами».

ПРИЗЫВ НА ТРАССУ

Сергей Горожанин

Каждого жителя мегаполиса тянет на природу. Причем, не просто посидеть на пеньке, поесть шашлыка и попить водочки, а провести время, что называется, с чувством, с толком. Такая возможность есть у любителей езды по российскому бездорожью или, как называют их сами участники, «покатушек». О мероприятии мы узнали на сайте *www.dorogi.net*. Организаторы, «Товарищество Альтернативного Оффроуда», находят и готовят трассу длиной не менее 20 км и бросают клич испытать счастья «призывникам», так как два основных мероприятия года – открытие и закрытие сезона - называются «Весенний призыв» и «Осенний призыв».

Собственно трасс даже две: для «дедов» – ветеранов оффроуда – и «детей-призывников», новобранцев движения. И хотя «детская» трасса считается не в пример легче, на ней даже запрещается использование лебедок. На обеих трассах вдоволь присутствуют и ямы, и колдобины, и кочки; были места, где дорога отсутствовала вообще.

Ограничений по типам и мощностям автомобилей, как правило, нет. Всего на «покатушки» съезжаются более двух сотен машин. Из их числа половина «молодых», преимущественно «Нивы» и «штатные» УАЗы, и только треть составляют иномарки. Что касается «ветеранов движения», то на пятьдесят процентов это отечественные УАЗы, от «почти» серийных с дополнительным оборудованием, до настоящих «монстромобилей», в которых черты родительской конструкции можно было определить только по некоторым характерным «фирменным» элементам или по значку на капоте. Вторую половину автопарка «ветеранов» заполнили иномарки. Кроме машин в заезде принимают участие и братья меньшие – квадроциклы («квадрики») и мотоциклисты.

Имея даже супернавороченный внедорожник, без определенного опыта пройти трассу очень сложно. Среднее время в пути составляло от трех часов. Но некоторые ехали по восемь-десять, а некоторые вернулись в лагерь под утро следующего дня. Порой требовалось много времени и сил, чтобы проехать сотню, а то и десяток метров. На трассе случалось все, благо, что перед этим в области прошли дожди. Так что главное пожелание участников и организаторов было: «Чтоб только не просохло!»

СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

Есть несколько фирменных секретов вождения по бездорожью. Каждый водитель должен знать, что чем выше частота вращения коленчатого вала двигателя и резче включена трансмиссия, тем скорее начнется пробуксовка ведущих колес. Чтобы избежать этого, нужно научиться «чувствовать» двигатель. Это, пожалуй, самое трудное - найти и поддерживать оптимальный режим, который во многих случаях обеспечит успех. Как этому можно научиться? Только с помощью опыта и тренировки. Попробуйте сами постепенно увеличивать частоту вращения коленчатого вала с помощью педали акселератора. Автомобиль сначала будет разгоняться, потом в какой-то момент скорость его начнет снижаться, а двигатель «взвоет» без вмешательства водителя. Это будет означать, что одно или два ведущих колеса пробуксовали (заскользили) и, поскольку сила сопротивления их вращению резко снизилась, возросла частота вращения коленчатого вала двигателя. Теперь повторите маневр, внимательно «слушая» двигатель. Как только частота вращения коленчатого вала начнет произвольно повышаться, плавно уберите «газ», перейдите на вторую передачу и снова разгоните автомобиль. Разница есть?

В процессе тренировки можно заметить, что автомобиль чутко отзывается не только на изменение частоты вращения коленчатого вала двигателя, но и на манипуляции педалью сцепления. Стоит чуть резче отпустить ее, тут же последует пробуксовка колес. Преодолевая трудный участок, лучше вообще не трогать эту педаль, чтобы не появилась причина остановки. Если в конкретной ситуации без сцепления не обойтись, включать и выключать его нужно плавно и осторожно, ориентируясь на частоту вращения двигателя. Частота вращения коленчатого вала должна быть постоянной и при движении по скользкой дороге. Не забывайте, что всякое изменение режимов работы двигателя может вызвать непредвиденную и нежелательную остановку. Неприятно, когда на пути возникает участок раскисшей дороги, да еще с глубокой колеей, ибо вытащить автомобиль, а тем более не «посадить» его на мост или днище – истинное искусство вождения. Это приходит со временем. Без знания таких секретов и основных приемов, полученных в итоге собственного или чужого опыта, пройти трассу невозможно. Но способность преодолевать то или иное препятствие, кроме человеческого фактора, зависит и от технического оснащения автомобиля. А именно: от тягового усилия передаваемого на ведущие колеса, качества и надежности раздатки и коробки передач; от резины, рисунка протектора и сцепления колес с грунтом; величины клиренса (дорожного просвета), расстояния от дороги до днища автомобиля; защищенности от ударов жизненно важных узлов автомотора; от навигации и связи, защиты от проникновения воды в воздухозаборник; от распределителя на катушку зажигания, свечи и выхлопную трубу. Так что, чем серьезнее задачи, тем грамотнее должна быть подготовка автомобиля.

ТЮНИНГ – ДЕЛО ТОНКОЕ

Рассмотрим, что можно сделать с автомобилем, на примере самого обычного УАЗа. Для начала несколько слов следует сказать о ведущих колесах. Заводские стоит поменять на более «зубастые», повыше, пошире и полегче. Устойчивость автомобиля будет надежней, а ход мягче. Чем крупнее колеса, тем выше будет автомобиль, лучше будет проходимость.Кузов машины желательно заранее приподнять («отлифтовать»), тогда при движении по очень неровной дороге, с ухабами и рытвинами, колеса будут иметь большой свободный ход в арках. При движении по грязи для настоящей внедорожной резины необходимы надежные «длинноходные» амортизаторы.

Для удобства управления не лишней будет установка демпфера руля – он снизит удары дороги о передние колеса и дисковых тормозов, эффективность у которых намного выше, чем у родных, барабанных. А при установке дисковых тормозов на все четыре колеса автомобиль просто не узнать! Установленная силовая защита рулевых тяг убережет от потери управления автомобилем при наезде на незамеченный в траве пенек.

Даже в кузове УАЗа можно сделать так, чтобы было тихо, тепло и удобно. Для этого салон необходимо оборудовать виброшумотеплоизоляционными покрытиями и установить дополнительный отопитель. А привычные «глухие» окна лучше заменить сдвижными. Затем салон можно облицевать алюминием. Такую машину мыть легко и просто, грязь к таким покрытиям практически не пристает. К тому же для порядка можно изготовить специальные ящики, в которых удобно хранить автомобильную утварь и установить крепление для шанцевого инструмента.

Для перевозки крупногабаритных предметов, таких как лодки, палатки-шатры и т.п., очень полезен экспедиционный багажник. Он сможет вынести до 400 кг груза. Очень желательно наличие *GPS*-навигатора и радиостанции.

Карбюраторный двигатель намного легче запустится в сырости, если установить систему электронного зажигания коммутаторного типа. Электронное зажигание обеспечит ровную работу двигателя и может уменьшить расход топлива.

Большую помощь в преодолении сложных участков оказывают разные приспособления на ведущих колесах: цепи, скобы разных конструкций. Эффективным и, вероятно, самым простым приспособлением для преодоления буксования является металлическая сетка с ячейками размером 20 х 20 мм, которую подкладывают под колеса. Две полосы такой сетки размером 0,4 х 1,5 м несложно разместить в багажнике или внешнем обвесе, что придаст еще и более серьезный вид автомобилю.

ПРЕОДОЛЕВАЕМ ТРУДНОСТИ

Но как бы мы не тюнинговали автомобиль, как он поедет и поведет себя на трассе, зависит, прежде всего, от водителя. Тем более, параметры крутящего момента двигателя и передаточного числа трансмиссии заложены при его создании в саму конструкцию. Изменять их значения можно только в допустимых пределах, варьируя частоту вращения коленчатого вала двигателя, включая ту или иную передачу КПП. Или за него это делает автоматика, но это все справедливо для езды по городу.

Когда же из машины и ее двигателя требуется выжать максимальные возможности, например, в самом сложном случае – при движении по мягкому грунту, когда колеса погружаются глубоко, но не буксуют, а перед ними образовались валики грунта. Колеса их частично подминают под себя, а частично толкают перед собой. На эту работу тратится львиная доля энергии двигателя. Когда мощность двигателя иссякает, снижается частота вращения коленчатого вала двигателя, несмотря на усиленное нажатие на педаль акселератора. В таком положении не стоит насиловать двигатель, а плавно отъехать назад и также плавно, разогнавшись, «таранить» образовавшееся препятствие.

Если машина буксует, то ее следует «раскачивать». Но, прежде всего, разберемся, что следует понимать под термином «правильная раскачка». Каждый, кто когда-нибудь вытаскивал застрявшую машину, знает, что, если не удалось это сделать с первого раза, следует ее толкать синхронно, с собственной частотой колебаний в накатанном углублении. Амплитуда движений при этом возрастает, и в какой-то момент колеса перекатываются через препятствие.

Такого же результата можно достичь, если синхронно с раскачиванием автомобиля переключать первую и заднюю скорости, «подталкивая» его двигателем. Поскольку период собственных колебаний застрявшей машины редко превышает секунду, работать рычагом коробки передач приходится с максимальной интенсивностью. Но механическая коробка тем и хороша, что включается практически мгновенно. «Автомат» (пока это не грозит УАЗу) же более «задумчив», после перевода рукоятки селектора ему необходимо несколько десятых долей секунды. Некоторые конструкции позволяют сократить этот промежуток, увеличив обороты двигателя еще до полного соединения передачи. Но при этом включение передач происходит более жестко, а нагрузка на фрикционы коробки многократно возрастает.

Часто бывает сложно выбраться из глубокой колеи, когда мешают собственные передние колеса. Иногда достаточно установить их прямо, чтобы автомобиль сдвинулся с места. А иногда, чтобы выехать из глубокой колеи, необходимо повернуть их максимально вбок. В этом случае колеса, как бы «прокапывают» сами пологий выезд спереди или сзади по ходу движения автомобиля. Когда колея слишком глубока на длинном отрезке пути, стараются, чтобы она оставалась между колесами. Проехать по твердым и широким гребням нетрудно, а вот по мягким и узким, наоборот, очень сложно. Чтобы не съехать с гребней в глубокую колею, лучше, когда колеса одной стороны будут на колее, а другой - на обочине. В таком положении легче держать нужное направление, поскольку колеса, идущие по колее, почти не требуют управления.

Подъезжая к труднопроходимому участку дороги, стоит помнить, что чем больше инерция автомобиля, чем выше частота вращения коленчатого вала двигателя и ниже передача, тем большее сопротивление может преодолевать автомобиль. Поэтому, заранее оценив серьезность препятствия, надо найти такой ритм движения, чтобы проскочить весь участок сходу.

В некоторых случаях бывает достаточно толкнуть или взять машину на буксир. Но такие действия могут привести к повреждению узлов и деталей, расположенных под днищем.

При преодолении серьезных водных преград, высокая скорость отнюдь не гарантирует безопасный проезд, в первую очередь это вредно для двигателя. Вода может попасть во впускной коллектор, а там недалеко и до цилиндров. Если ее много, гидроудар неизбежен. Вода, в отличие от воздуха, несжимаема, так что поршень со всего хода ударится в воду, будто в стену, и давление в цилиндре превысит норму в несколько раз. Погнутые или сломанные шатуны – результат неудачного форсирования водной преграды.

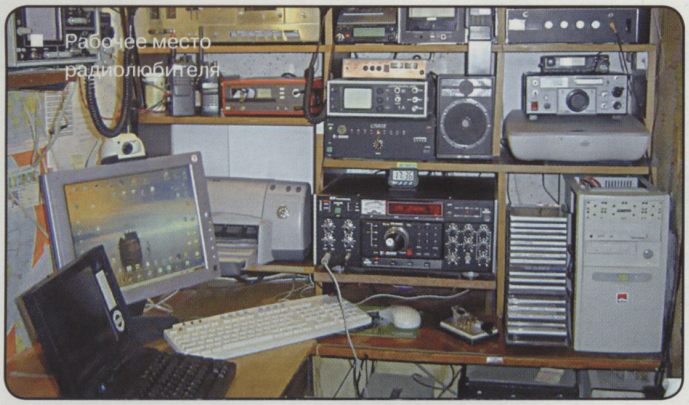
Рассмотренные ситуации, конечно, не дают представления обо всех случаях, возможных там, где дорога не благоустроена. Но, как показывает опыт, знания, сообразительность и находчивость помогают найти выход из любых положений.

НА КОРОТКОЙ ВОЛНЕ

Радиосвязь в полевых условиях (экспедиция ROK на остров Шалаурова)

РАДИОЛЮБИТЕЛЬСТВО

Россия – страна талантливых ученых, инженеров и просто увлекающихся людей. Радиолюбители занимают среди них особое место, так как они одновременно являются и теми, и другими, и третьими. Хобби это настолько глубоко и многогранно, что в рамках короткой статьи невозможно рассказать обо всем. Здесь мы можем разве что приоткрыть дверь в огромный мир радиолюбительства, о котором слышали многие, но знают единицы.



Рабочее место радиолюбителя

Юрий Попов

Прошедший 2006 год отмечен сразу несколькими памятными датами, весьма важными для каждого радиолюбителя.

Во-первых, это 111-летие со дня выступления Александра Степановича Попова в Русском физико-химическом обществе 7 мая 1895. Эта дата считается днём рождения радио. Во время этого выступления учёный продемонстрировал публике первый в мире радиоприёмник.

Во-вторых, исполнилось 110 лет со дня обнародования нового изобретения А.С.Попова – беспроволочного телеграфа (радио).

И наконец, 50 лет со дня постановления Правительства СССР, разрешающего радиолюбителям Советского Союза выходить на связь со своими коллегами по увлечению из других стран.

50 ЛЕТ В МИРОВОМ ЭФИРЕ

В настоящее время в информационном пространстве нет границ. Любой современный человек, имеющий выход в Интернет, может запросто пообщаться с американцем, французом, японцем, да хоть с папуасом (конечно, если папуас пользуется Интернетом). Каких-то сверхъестественных навыков или умений тут не требуется. Компьютер, элементарное умение обращаться с этим хитрым устройством и подключение к глобальной сети – этого достаточно, чтобы сказать: «Hello, world!».

В разное время в эфире можно было услышать короля Иордании Хусейна, короля Испании, президента Аргентины, премьер-министра Индии Раджива Ганди

50 ЛЕТ НАЗАД ВСЁ БЫЛО СОВСЕМ ИНАЧЕ

До появления самого термина «Интернет» оставалось еще 18 лет, а до «компьютера в каждом доме» и подавно. Так что единственным средством общения с удаленными уголками страны и мира было радио.

Радиостанции существовали при институтах, в радиолюбительских клубах, в секциях ДОСААФ. Тысячи энтузиастов вручную собирали приемники и передатчики, сдавали экзамены и получали разрешение на работу в эфире. Но до 1956 года советские радиолюбители могли лишь слушать эфиры зарубежных радиостанций, а выходить на связь – только со странами социалистического лагеря (с Болгарией, Венгрией, ГДР, Польшей, Румынией, Чехословакией и Югославией), а также внутри Союза. Нарушений было очень мало. Любой выход в мировой эфир сразу пеленговался, после чего с нарушителем проводилась запоминающаяся беседа в соответствующих органах, его лишали лицензии на вещание и закрывали радиостанцию. Выражаясь современным языком, беднягу «банили» на целых пять лет.

После разрешения работать с радиолюбителями всего мира на коллективных (да и на индивидуальных) радиостанциях выстраивались очереди к телеграфному ключу: каждому было интересно выйти на связь с Испанией,

«Буквально, стоило только нажать на ключ, как выстраивалась очередь желающих провести *QSO* с «русским» радиолюбителем»

Великобританией, Америкой, Египтом. Впрочем, с противоположной стороны наблюдался не меньший ажиотаж.

По воспоминаниям Льва Алексеевича Всеволожского, радиолюбителя с 50-летним стажем (позывной *UA3IAR*), стоило только нажать на ключ, как выстраивалась очередь желающих провести *QSO* с «русским» радиолюбителем. А уж на направленный вызов даже самые экзотические *DX*-ы (вроде Фолклендских островов) отвечали с первого предъявления»

■ Остров Шалаурова. Вид с высоты вертолетного полета

ОХОТА НА DX

DX – так называется редкая или чем-то выделяющаяся радиостанция. Это, также, может быть известный человек, полярная экспедиция со спецпозывным, который, возможно, больше никогда не появится в эфире, или радиолюбитель, находящийся на другом конце земного шара. Установленную двухстороннюю связь подтверждают специальные *QSL*-карточки, которыми по обычной почте обмениваются радиолюбители. В коллекции опытного коротковолновика хранятся тысячи карточек – тысячи связей с людьми по всему земному шару, и особое место среди них занимают именно связи с *DX*.

РАДИОЛЮБИТЕЛИ

Сейчас в мире насчитывается около 7 миллионов радиолюбителей. Среди них и шестилетние дети, и почтенные старцы, разменявшие девятый десяток, музыканты и политики, студенты и учителя... В рядах радиолюбителей есть место инженеру-электронщику и таксисту, программисту и летчику, сантехнику и президенту страны. В разное время в эфире можно было услышать короля Иордании Хусейна, короля Испании, президента

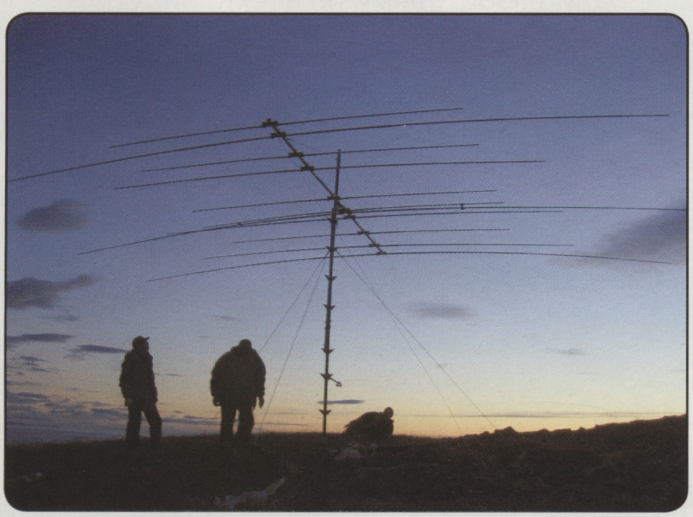
Аргентины, премьер-министра Индии Раджива Ганди. Само собой, появление в эфире такого важного *DX*-а вызывает повышенный интерес среди радиолюбителей, порой переходящий в настоящий ажиотаж.

ЭКСПЕДИЦИИ И СЛЁТЫ

Радиолюбители – беспокойное племя. Регулярно проводятся слёты и соревнования, выявляющие лучших контестменов (от английского *contest* – состязание). Такие состязания бывают самыми разными – например, на проведение наибольшего количества связей за ограниченное время, конкурсы на самую дальнюю связь, на самую интересную связь, «охота на лис» (когда радиолюбители, вооруженные портативными пеленгаторами, ищут на пересеченной местности «лис» – спрятанных передатчиков, работающих на различных диапазонах) и др.

Члены экспедиции на острове Шалаурова и экипаж вертолета, доставивший их на *NEW-ONE*

Такие слеты обычно проводятся на некотором удалении от цивилизации. Из разных городов, областей, а порой и стран съезжаются радиолюбители, чтобы поучаствовать в соревнованиях, встретиться с друзьями и лично познакомиться с людьми, которых до этого слышали только выходя в эфир со своей (или клубной) радиостанции. Часто это напоминает небольшой туристический лагерь: палаточный городок, пища, приготовленная на костре, люди, молодые и не очень, песни под гитару... Однако солидных размеров антенны походных радиостанций сразу выдают смысл происходящего.



Антенны, установленные экспедицией

Первые радиосвязи с последнего *NEW-ONE* в России

Куда более экстремальным занятием являются радиолюбительские экспедиции. Они могут быть приурочены к юбилейной дате или значимому событию, как, например, экспедиция Валерия Шиневского *RZ6AU* в 1984, посвящённая пятидесятилетию «челюскинской эпопеи». Тогда двенадцать

Если бы на Кремле и на Белом доме стояли наши антенны, ракеты можно было бы отправлять в переплавку

коротковолновиков выбрались на дрейфующий лед Восточно-Сибирского моря на трассе «Челюскина» и в экстремальных условиях, в пургу и при пятидесятиградусном морозе, установили антенны своей радиостанции и со спецпозывным *R0K* вышли в эфир, вызвав настоящий обвал зовущих станций, стремящихся выйти на связь с экспедицией.

В 2005 году шестеро радиолюбителей, членов клуба «Русский Робинзон», осуществили экспедицию в Восточную Арктику, приурочив поход к

Двенадцать коротковолновиков выбрались на дрейфующий лед Восточно-Сибирского моря, в пятидесятиградусный мороз установили антенны своей радиостанции и вышли в эфир

семидесятилетию первого промышленного каравана судов, прошедшего в 1935 году Северным Морским Путём. Организовал это экстремальное путешествие всё тот же Валерий Шиневский:

«Целью нашего путешествия был выбран остров Шалаурова, последний из островов Российской Азии, еще не представленный в эфире для международной программы *Islands on the air*... Мы распечатали последний *NEW-ONE* в России и провели 9862 связи. Позывной R0K звучал с острова Шалаурова 108 часов...»

NEW-ONE на радиожаргоне означает «нечто новое»: географический объект, высоту, страну, откуда ещё никогда не работала любительская радиостанция.

На счету радиолюбителей тысячи активированных *NEW-ONE*. Работа станций велась с арктических островов и пустынь Африки, с Пика радиолюбителей на Памире (5879 м) и из глухих таежных лесов, с обоих полюсов планеты.

Радиолюбительство – уникальное увлечение, которое позволяет почувствовать себя охотником, коллекционером, конструктором и первопроходцем одновременно. Причём, место подвигу есть в жизни каждого радиолюбителя, едет ли он с экспедицией на вершину Килиманджаро или балансирует на крыше собственного дома, в спешке модернизируя антенну перед началом *Russian DX Contest*...

Это непростое хобби развивает человека. От любителя пообщаться на радиоволнах требуется умение говорить на иностранных языках, хорошее знание географии и радиотехники, знание основ выживания в экстремальных условиях и азов программирования, любовь к конструированию и экспериментированию.

Кроме того, само по себе радиолюбительство не просто вид досуга, но и весьма полезное для общества дело. Не счесть примеров, когда только коротковолновики могли обеспечить связь при чрезвычайных ситуациях, во время локальных военных конфликтов или стихийных бедствий, когда обычно молчат телефоны, не работает Интернет, а информация крайне необходима.

Увлечение радио – это огромный мир, о котором большинство жителей нашей планеты только смутно догадывается.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Чтобы заниматься радиолюбительством нужно, как и в любом другом деле, прежде всего желание. Было бы желание, а возможности найдутся. Однако, хороший наставник, конечно, не повредит. Найти его довольно просто: если вдруг ваше внимание привлекла чудовищная конструкция, отдаленно напоминающая антенну и располагающаяся на крыше жилого дома, знайте – в этом доме живет радиолюбитель. В какой именно квартире искать этого за-

Радиолюбитель, не собравший за свою жизнь даже простенького детекторного приемника, – это радиопотребитель

мечательного человека можно определить по спутанным проводам и мощным металлорукавам, тянущимся от антенны, нередко прямо по стене дома, и исчезающим в одном из окон. Конечно, далеко не каждый потенциальный радиолюбитель способен позвонить в дверь к незнакомому человеку и вывалить на него ворох вопросов, касаемых любимого увлечения.

Более простой способ – порыскать в Интернете в поисках радиолюбительских сайтов. Достаточно в любом поисковике забить волшебные бук-

вы: *QSL*, *DX*, *QRZ*, *QSO*, – после чего добавить название вашего города, и вы получите массу ссылок на городские или областные ресурсы, на которых постоянно крутятся как матерые радиолюбители, так и зеленые новички. С ними можно общаться прямо в форумах или по электронной почте, но лучше, конечно, хотя бы несколько раз встретиться лично. Такие знакомые помогут на первых порах в освоении азов, расскажут, что такое несучка, кондёр, затык, гаец, показометр, питалово, пораженка, пагер, матюгальник, сканерист, несун, резюк, кварец, майк, усилок, транзюк, сортирник, шумодав и тому подобное.

И самый надежный вариант – записаться в радиолюбительский клуб. Таких организации до сих пор есть в технических вузах или секциях ДОСААФ. О них также можно узнать в Интернете или от других радиолюбителей.

ОБОРУДОВАНИЕ

Еще совсем недавно выйти в эфир можно было только двумя способами: либо с «общественной» радиостанции в клубе, либо при помощи собранного собственными руками устройства – виновника бессонных ночей, красных от канифоли глаз и многочисленных ожогов от паяльника.

Сейчас любое пригодное для работы в эфире оборудование можно просто купить. Такой путь нынче избирают многие радиолюбители, но, честно говоря, это граничит с «радиопотребительством». Конечно, многие говорят, что незачем тратить свое драгоценное время, изготавливая из всякого хлама трансивер. Что устройство, произ-

■ Оборудование купленное и оборудование собранное

веденное в домашних условиях, всегда проигрывает заводской сборке. Что «незачем знать, что находится внутри, главное уметь пользоваться». Что времена, когда радиолюбители потрошили выброшенные телевизоры в поисках радиодеталей (иным способом их было просто не достать) и изготавливали все – от трансформатора и блока питания, до паяльника, – давно прошли... Однако,

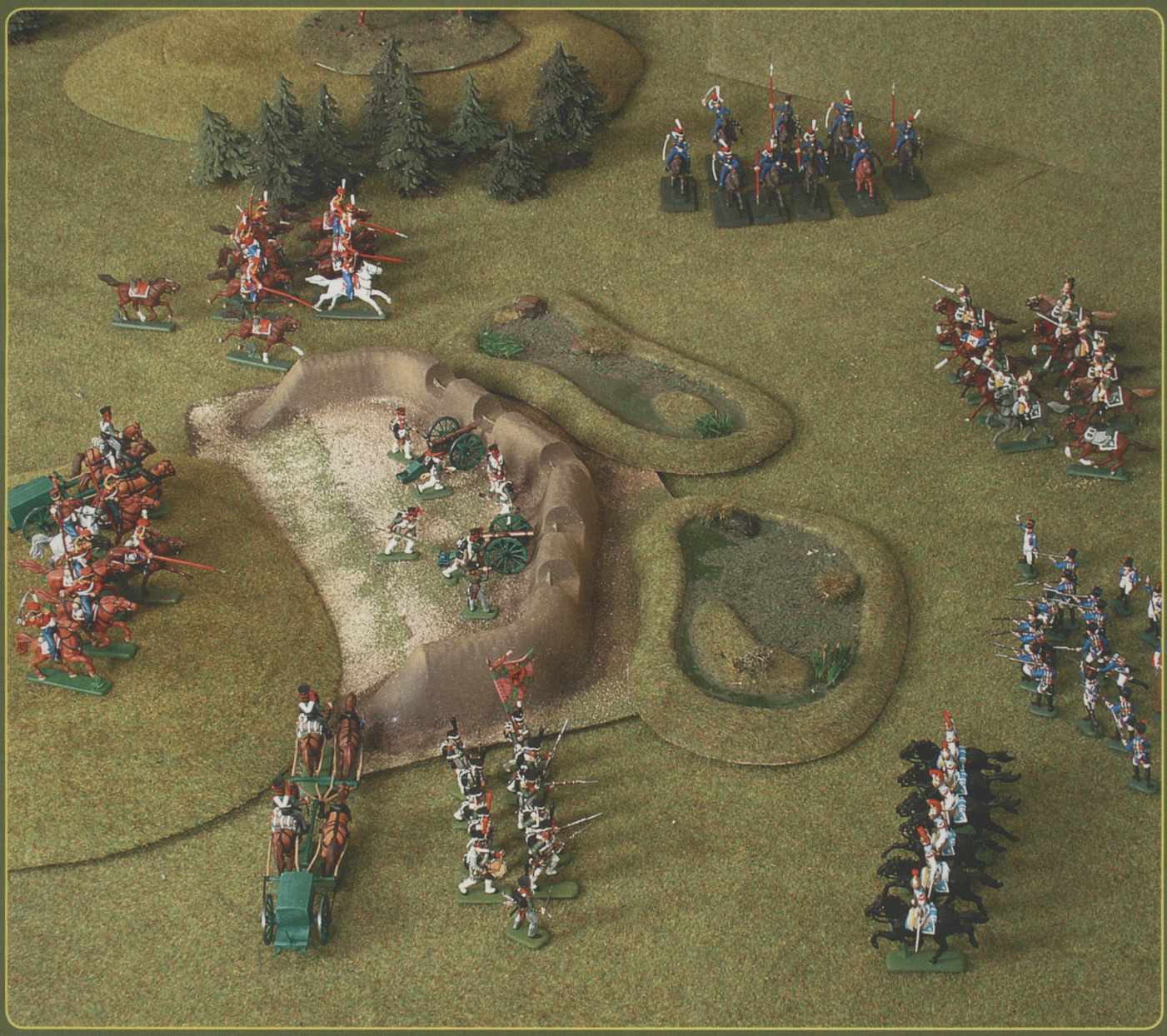
«Мы распечатали последний *NEW-ONE* в России и провели 9862 связи с радиолюбителями по всему миру»

«самопальный» приемник, пусть примитивный и неказистый, – это все же продукт собственного творчества, и отношение к нему особое, и работается с ним как-то по-другому. А радиолюбитель, не собравший за свою жизнь даже детекторного приемника, просто лишает себя большого удовольствия и значительной части увлечения.

МИР РАДИО

В 1989 году прошла первая советско-американская радиолюбительская экспедиция. Тогда один из гостей, американских коротковолновиков, заметил: «Если бы на Кремле и на Белом доме стояли наши антенны, ракеты можно было бы отправлять в переплавку».

ПЕРЕИГРАЙ ИСТОРИЮ



РУССКИЙ ВАРГЕЙМ

Нам уже кажется привычным, что современные настольные военно-тактические игры (варгеймы) чаще всего выпускаются либо в крупных масштабах, приспособленных к тому, чтобы вовсю наслаждаться красотами миниатюр (в частности, распространенный «Warhammer») либо, напротив, – с максимально уменьшенными фигурами, дабы сыграть на пользу масштабности («Flames of War»). В данной статье речь пойдет об игре «Эпоха битв» производства отечественной компании «Звезда». Варгейм в масштабе 1:72 сочетает в себе преимущества двух упомянутых ранее типов настольных игр. Игра посвящена реальным историческим событиям, исход которых легко может меняться, ведь предрешался он зачастую только умением генералов и боевым духом их войск.

ВЫБОР ВРЕМЕНИ

Денис Мальцев

Игровая система «Эпоха битв» охватывает несколько достаточно широких периодов всемирной истории войн. Первый из них – античность; наборы правил и миниатюр предназначены для того, чтобы повторить на игровом столе греко-персидские войны, осуществить легендарные походы Ганнибала, повторить (или наоборот, предотвратить) разрушение Карфагена. Игроки смогут пройти стопами Юлия Цезаря по объятой войной Галлии или же во главе армий полудиких кельтов попытаться противостоять несокрушимым римским легионам.

Второй период, сражения которого можно отыгрывать благодаря специальным наборам правил и войск, – Средневековье. Здесь же, как и в случае с войнами античными, разброс по времени достаточно приличный. Вначале идут Крестовые походы, в которых можно почувствовать себя достойным представителем любого из противоборствующих блоков. Далее представлены войны русских земель против Золотой Орды (от прихода Батыя и до разгрома Мамая на поле Куликовом) и вторжение Ливонского рыцарства на территорию Руси в первой половине XIII века (включая последующие потопления оного рыцарства на дне Чудского озера). Завершает средневековый цикл (во всяком случае, пока что, ведь наборы продолжают выходить) столетняя война между Англией и Францией.

Самым близким к нам по времени периодом является время Наполеоновских войн. Игрокам предоставлен довольно широкий выбор войск – не только французские захватчики и армии Российской Империи, но и разнообразные солдаты почти всех европейских армий, принимавших участие в кампании против зарвавшегося корсиканца или сражавшихся на его стороне. Бои под Аустерлицем, Бородинская битва и сражение за Лейпциг – вот далеко не полный перечень легендарных событий, в которых игрокам предлагается принять участие.

Не так давно компания «Звезда» начала выпускать наборы японских войск времен гражданских войн XVI-XVII веков, а также разработала систему правил для отыгрыша сражений этой эпохи. Нельзя сказать, чтобы вооруженные силы разных домов-участников сильно различались по внешнему виду и по сути, но, в то же время, в игре появляется определенный колорит (японских самураев в 72-м масштабе отечественные фирмы доселе не производили).

ВОЙСКО НА СВОЙ ВКУС

После того, как вы определились с выбором эпохи, следует выбрать себе армию по вкусу. В общем-то, большинство армий, так или иначе, похожи друг на друга по составу входящих в них войск, а посему основными аспектами, коими вы должны руководствоваться при их выборе, являются идеология и внешний вид. Под идеологией подразумевается то, что кому-то может быть неприятно играть за карфагенян, потому что они совершали человеческие жертвоприношения, или то, что кому-то страсть как хочется влезть в сандалии прославленного Цезаря, невзирая на то, что он творил, добиваясь этой самой славы. Внешний же вид у солдат разных народов кардинально различен. Греческие гоплиты, например, выглядят почти однотипно, пращники же отличаются от них только тем, что не носят брони. А вот кельтские воины, напротив, выглядят все по-разному, что отображает их естественное стремление выделяться на фоне других (некоторые из них настолько опьянены боем и настолько бесстрашны, что лезут на рожон безо всякой брони и даже без одежды). Это верно и для Средневековья: русские ратники похожи друг на друга броней и оружием, зато щеголеватые французские рыцари являют из себя пеструю кучу всадников, экипированных кому чем нравится.

Войска времен войны с Наполеоном, с одной стороны, страдают однообразием внешнего вида по причине унификации обмундирования, повсеместно применявшейся еще начиная с XVIII века. С другой же – любители и знатоки военной истории явно захотят раскрасить своих солдат в цвета реально существовавших подразделений, то есть внесут нужное различие сами.

К вопросу о покраске моделей.... Это дело едва ли не самое важное в большинстве варгеймов. В наши дни магазины заполнены огромным количеством красок и разного рода инструментов для покраски (начиная от кисточек самой разной толщины и формы, заканчивая специальными нестирающимися фломастерами для точечной работы). Красить фигурки можно также совершенно по-разному: кто-то просто красит каждую поверхность одним цветом, надеясь на то, что в массе своей фигурки будут смотреться, в общем-то, красиво, кто-то же тратит на покраску каждого солдата много

времени, используя куда более сложные техники работы, такие как затенение углублений или поэтапное высветление. В таких армиях на бойцов смотреть – залюбуешься, но и вложения сил подобное воинство потребует соответственного. Кстати, при покраске миниатюр 72-го масштаба необходимо учитывать то, что пластик покрывают специальным защитным слоем, так что их перед покраской надо тщательным образом обезжиривать моющим средством. Также перед покраской надо нанести на миниатюры слой аэрозольной грунтовки – если наносить краску прямо на миниатюру, то есть риск того, что во время игры краска будет страшнейшим образом облезать и откалываться целыми слоями. После покраски миниатюру стоит покрыть матовым лаком – так она будет чуть лучше защищена от механических повреждений (хотя цвета даже с использованием матового лака, а не глянцевого, могут немного исказиться).

Но вот все покрашено. Как же собрать из такого множества солдат нормальную боевую единицу? К каждому набору прилагается так называемый «лист боевых характеристик», который указывает ценность каждого бойца в монетах – условной единице, необходимой для создания игрового баланса. Оба игрока перед игрой имеют равное количество очков, оговоренное заранее. Так вы можете набирать себе дорогих и крепких элитных солдат, но в таком случае их окажется очень и очень немного. А можете взять толпу дешевых ополченцев, однако не ждите от них особых подвигов на поле боя. Можно же последовать и третьему пути, ища золотую середину.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ – ЛЕГКО В БОЮ

Итак, после того, как игроки раздобыли себе армии, собрали их и раскрасили, им, само собой, захочется «обкатать» их в бою. Надо сказать, что книги правил от «Звезды» невелики объемом и не слишком-то сложны в освоении. Впрочем, потрудиться над прочтением их все равно необходимо, так как в правилах есть определенное число тонкостей, не учитывая которые, играть довольно сложно.

Дабы производить все нужные в сражении действия, используются уже привычные для современной публики, играющей в настольные игры, двадцатигранные кубики. Вернее, они нужны только для тех манипуляций, которые нельзя определить «на глазок»: стрельбу, результаты рукопашного боя, поддержание порядка в строю, работу осадных машин. Но обо всем по порядку.

Первоначально игроки (как это водится почти в любом варгейме) определяют очередность хода. Далее игроки двигают свои войска. Здесь никаких бросков не требуется – все и без того понятно. Подразделения, состоящие из разного числа разных моделей (состав всецело определяется игроком), двигаются на столько дюймов, на сколько может ходить самая медленная модель в подразделении. Характеристики всех моделей выписаны в листы боевых характеристик, что предельно облегчает проведение всех нужных измерений и подсчетов. Перемещаются подразделения путем несложных маневров, таких как марш, различные перестроения и повороты.

После передвижения наступает время для стрельбы. Разные армии имеют в своем распоряжении самые разные виды стрелкового оружия, отчего их тактика и эффективность стрельбы в корне различаются. Например (если рассматривать античность), у греков или кельтов основную массу стрелков представляли пращники, которые стреляли на дальние дистанции с большой эффективностью, в то время как в римских легионах самое смертоносное дистанционное оружие – пилум – не могло быть брошено на слишком большую дистанцию, зато не требовало много времени для подготовки к стрельбе и было очень смертоносным. Большинство особенностей вооружения учтено в правилах. Арбалет пехоты крестоносцев стреляет почти на весь игровой стол, но только на дистанции менее 12 дюймов приобретает поистине сногсшибательную мощь, а луки татар имеют меньшую силу, но почти не теряют эффективности вне зависимости от дистанции.

Стрельба способна вызвать в рядах солдат настоящую панику. Глядя на сраженных стрелами, камнями или метательными копьями товарищей, бойцы целого подразделения могут «поджать хвост» и броситься туда, куда командиру менее всего нужно – то есть по направлению к дому. Таким образом, предварительный обстрел в первую очередь должен расстроить боевые порядки противника – основной урон армии все равно наносят друг другу в рукопашной схватке.

А рукопашная схватка проходит, надо сказать, довольно динамично. Первые ряды схлестнувшихся подразделений обмениваются ударами, и после по специальной таблице вычисляется, кто выиграл раунд сражения. Причем выигрывает отнюдь не тот отряд, который поубивал более всего врагов: так, например, более многочисленный отряд, в котором присутствуют генерал, знаменосец и музыкант могут сломить врага, невзирая на потери, и выиграть сражение. Также некоторые виды войск (в основном, копейщики и пикинеры) могут наносить противнику урон, даже не находясь в первых рядах: длина оружия позволяет им атаковать через головы

товарищей. Этим и объясняется то, что занявшая удобную позицию греческая фаланга, ощетинившись копьями и поддерживаемая командующим со свитой, способна долгое время сопротивляться атакам численно превосходящего противника и выигрывать бой. С другой стороны, никто не запрещает противникам греков просто расстрелять фалангу, если та так и будет стоять на одном месте, не рискуя обнажить фланги.

Чтобы выиграть бой, не всегда достаточно уничтожить больше вражеских войск, чем враг уничтожил твоих. Иногда целью битвы является удержание какого-либо стратегически важного объекта на поле сражения. Можно втоптать всех солдат противника в грязь, но при этом все равно не выполнить главной задачи и проиграть.

Когда обычные полевые сражения немного приедаются, то в игру вводятся различные дополнительные условия, включающие в себя оборону и осаду крепостей, а также введение различных дополнительных правил. На поля сражений выводятся артиллерийские орудия, используются новые правила особенностей ландшафта и так далее.

ГЕНЕРАЛЫ ВСТРЕЧАЮТСЯ

В клубе «Дети-детям», расположенном на Большой Дорогомиловской улице, каждую неделю собираются любители исторических варгеймов. Несколько витрин заставлены армиями «Эпохи Битв», которые были замечательно раскрашены Дмитрием Салтыковым и Александром Агаповым. От разнообразия видов войск глаза, прямо скажем, разбегаются: тут и «бессмертные» воины царя Дария, и спартанские пехотинцы, и японские самураи, наступающие неровными шеренгами. У меня, человека, знакомого не понаслышке с раскрашиванием миниатюр, прямо-таки дух захватило от того, с каким умением и аккуратностью покрашены настолько маленькие фигурки. Гербы городов на щитах у греческих воинов, выпученные глаза на лицах безумных кельтских воинов – все детали воспроизведены с поражающей точностью. Хотя лично мне более всего понравились миниатюры боевых слонов (а они все-таки были основательно покрупнее, чем все остальное).

Также произвело немалое впечатление и обилие конверсий. Так, у греков многие гоплиты с мечами сменили свое оружие на копья. Сделано это было в угоду боевой эффективности: греческие фаланги куда как эффективнее в бою, если состоят из одних копейщиков. Примерно то же самое произошло с галльскими метателями дротиков: их оружие сменили на пращи (причем позы у стрелков получились очень убедительные).

Игроки сами делают ландшафты для игры: леса, участки каменистого грунта и скалы; даже изготовление крепостей не помеха для народных умельцев. Поэтому огромные игровые столы выглядят как настоящие участки населенной (или не населенной) человеком местности, и создается чувство, что события, разворачивающиеся на ней, сугубо реальны.

По признанию одного из завсегдатаев клуба, Евгения, из временных периодов, охватываемых игрой, особой популярностью среди игроков пользуются Античные войны – по ним раз в месяц регулярно проводятся крупные турниры, собирающие не один десяток игроков. Отыгрываются как серии обычных сражений, после которых (по знакомой всем швейцарской

турнирной системе) выявляется победитель, так и турниры-кампании, отображающие ход реальных войн: походы Александра или Пунические войны. В последнем случае игроки делятся на блоки и сражаются сообща, соответствуя реальному положению дел на фронтах давно ушедших времен.

Проводятся турниры и по Наполеонике: не так давно в клубе проводилась большая инсценировка Бородинского сражения. Несколько игроков представляли различные корпуса наступавшей на Москву Великой армии, а их противники – полки, которые решил выставить на поле боя близ легендарной деревни Михаил Илларионович Кутузов. В ходе сражения удалось выделить трех самых результативных игроков с каждой стороны, однако бои показали превосходство командующих французскими войсками.

В беседе с игроками удалось выяснить одно из главных пожеланий фирме «Звезда». Заключалось оно в том, что игрокам бы хотелось увидеть в «Эпохе Битв» временной период, посвященный Великой Отечественной войне. «Столько пехоты и техники сделали в 35-м масштабе, а в 72-м ничего нет!» – заметил один из игроков. Ратовали также и за увеличение числа новых наборов, выпускаемых в течение года.

В заключение можно сказать, что отрадно видеть людей, играющих не только в зарубежные, но и в отечественные варгеймы. Многие из тех, кому даже не очень нравятся правила «Эпохи Битв», покупают наборы от «Звезды» в 72-м масштабе просто потому, что качество отливки миниатюр и их внешний вид на порядок лучше, чем у многих зарубежных производителей. Маленькие греки, самураи, крестоносцы и кирасиры радуют глаз, и так и просятся, уж если не на игровой стол, то, по крайней мере, на полку.

СУТКИ В ПУСТЫНЕ

MERCEDES BENZ 230G PARIS–DAKAR

Mercedes и Дакар – сильное словосочетание, не правда ли? Сильным оно было несколько десятков лет назад, когда Mercedes был непобедим на бескрайних просторах пустыни, конкурируя с такими знаменитыми марками автомобилей, как, Range Rover, Toyota и многими другими. Но то было время становления Дакара, сейчас же встретить на всё так же бескрайних просторах автомобили из Штутгарта можно лишь в роли грузовой технички или машины частного экипажа, не претендующих ни на что, а говорить о заводских экипажах и вовсе не приходится, здесь балом заправляют BMW, VW, Mitsubishi, Nissan, но никак не Mercedes.

Виталий и Максим Ерышовы

ЧТО ЕСТЬ «ДАКАР»?

Гонка Париж-Дакар является, безусловно, одной из самых сложных ралли-марафонов в мире. К участникам предъявляются очень жесткие требования, а это неспроста, ведь ее протяженность приближается к десяти тысячам километров.

Впервые ралли «Париж-Дакар» стартовало 26 декабря 1978 года, начиная свой маршрут во Франции, и финишируя на территории Сенегала, у берегов «розового озера». На сегодняшний день, трехнедельная гонка стартует в Париже и проходит через Испанию, Марокко, Мавританию, Мали, Буркина-Фасо, Западную Сахару, заканчивая в Дакаре. Идея создания масштабного ралли-рейда возникла у французского мотогонщика Тьерри

КРАТКИЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ G 230

(Поскольку «дорожный» *G 230* является прародителем гоночной модели, приведенные технические характеристики распространяются и на «гражданскую» версию тоже.)

Годы выпуска – 1975-1987
Тип привода – полный постоянный
Трансмиссия – механическая (5МТ)
Объем двигателя, куб.см – 2298
Габариты кузова (Д х В х Ш) мм – 4630 х 1935 х 1690
Колесная база, мм – 2850
Клиренс, мм – 220
Масса, кг – 2195 кг
Объем топливного бака, л – 96
Расположение двигателя – спереди, продольно
Мощность, л.с. при об./мин – 126 / 5000
Максимальный крутящий момент – 190 / 4000
Расход топлива – 16.5

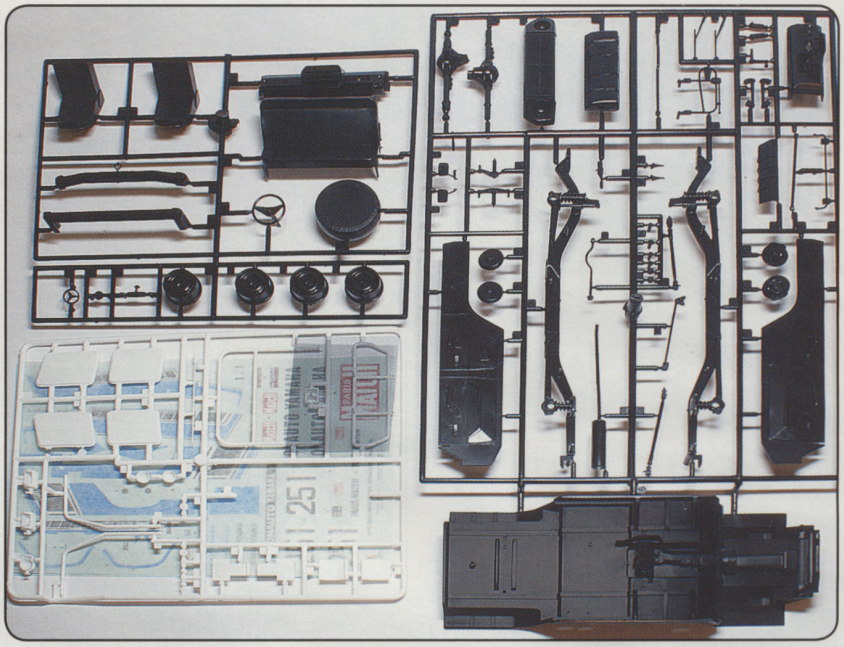
МОДЕЛЬ:

Mercedes Benz 230G Paris-Dakar – 700 руб.
Производитель: ***Italeri***
Колёсные диски: ***Aoshima*** (нет в ките)
Декали: ***Italeri*** (прилагаются к киту)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ:

Краска для кузова ***Tamiya TS-7*** (*Racing White*) – 200 руб.
Грунт ***Tamiya*** (белый) – 260 руб.
Клей для пластика ***Tamiya Extra Thin Cement*** – 120 руб.
Циакрин «СуперМомент» – 150 руб.
Растворитель ***Tamiya X-20*** (46мл) – 80 руб.
Клей для прозрачных деталей АКАН «Аква» – 60 руб.
Эпоксидная шпаклевка ***Tamiya Epoxy Putty*** – 160 руб.
Наждачная бумага с зернистостью 220, 1200, 1500 – 50 руб.
Набор надфилей – 80 руб.

Общие затраты на модель составили 1860 руб.



Сабина после приключенческого ралли Абиджан-Ницца, стартовавшего в далеком 1977 году. Во время участия в гонке Тьерри заблудился в песках ливийской пустыни, но, по всей видимости, он родился в «рубашке», когда его в полном истощении нашли кочевники. Вернувшись живым и здоровым во Францию, Сабин длительное время находился под впечатлением невообразимой красоты видов пустыни. И, поставив перед собой цель о том, что разделит это путешествие с как можно большим количеством людей, он взялся за карту и начал составлять маршрут. В скором времени путь был проложен из Европы в Африку и в незамедлительном времени воплотился в реальность.

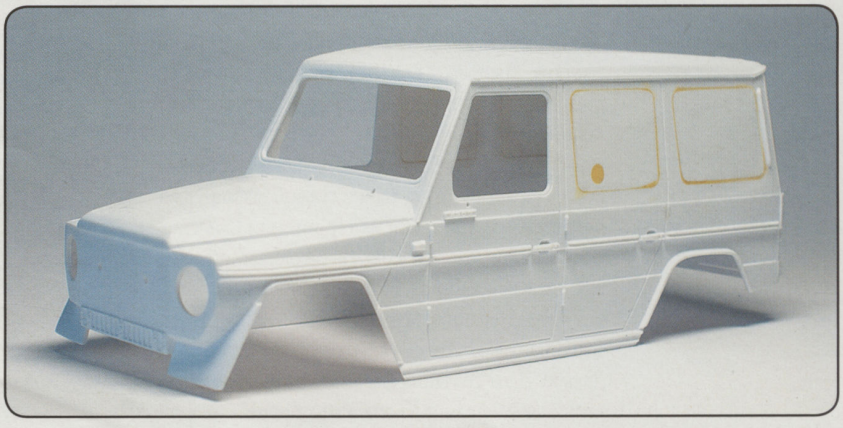
Из-за разнообразности трассы и интереса участников, впрочем, и зрителей тоже, ралли «Париж-Дакар» обрело высокую популярность и стало самым престижным состязанием.

В первом Дакаре участвовало 182 экипажа, из них финишировало всего 74. С каждым годом число участников стремительно растет. По мнению гонщиков, самым притягательным в ралли являются реальные и ненадуманные трудности, которые придётся преодолеть на пути к Дакару.

Но нужно не забывать, что с автоспортом всегда связан риск, и Дакар не является исключением. За всю его историю было немало трагических случаев гибели, как гонщиков, так и зрителей.

ОБ АВТОМОБИЛЕ

Начнем с краткой предыстории Mercedes «G»-класса. В начале 70-х годов иранский шах задумал вооружить свою армию внедорожниками. Являясь одним из крупнейших акционеров компании *Daimler-Benz*, он заказал фирме 20000 военных машин. Решение о разработке внедорожника было принято в 1972 году. Первый деревянный макет был готов в апреле 1973 года, а годом позднее появился металлический прототип. Получившиеся прямоугольные формы оказались настолько успешными, что дотянули без значительных изменений до наших дней. Производство решили разместить на объединенном предприятии Steyr-*Daimler-Puch* в австрийском городе Грац, которое к тому времени уже имело огромный опыт в разработке внедорожных автомобилей. Планировалось открыть отдельное сборочное производство с персоналом численностью около 800 человек и выпускать внедорожник в течение 10 лет.

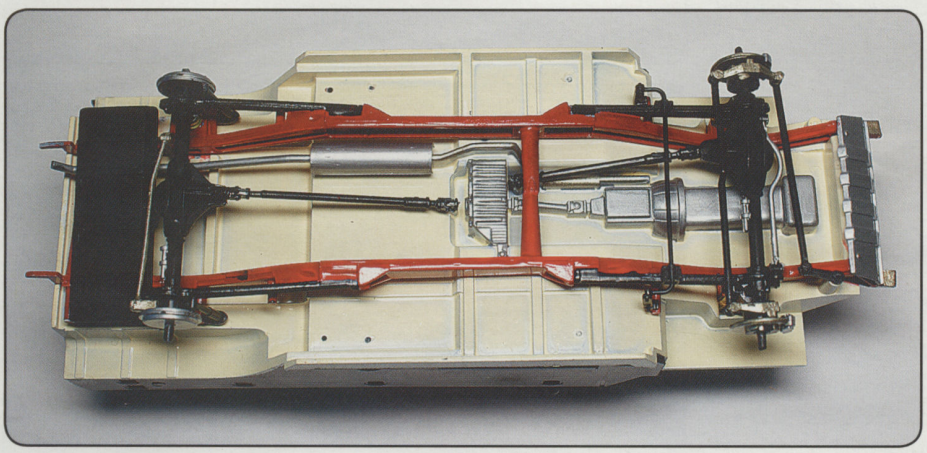


Первый серийный *Mercedes G* отправился в армию в феврале 1979 года. Впоследствии машина быстро обрела популярность среди военных Аргентины и Норвегии. Но вскоре на фирму стали обращаться и частные покупатели. Спустя четыре года увидела свет и «гражданская» версия, включающая в себя все необходимые атрибуты для комфортной езды, а именно удобные сидения, кондиционер и многое другое. Шаг за шагом автомобиль постепенно совершенствовался и доводился. Модель *G 230* была одной из первых, сошедших с конвейера из серии *G*.

ОБЗОР КОРОБКИ

Если говорить начистоту, то китом остался недоволен. Открыв коробку, всё выглядело более или менее прилично, единственно – пугало небольшое количество деталей, но после тщательного изучения оказалось, что недостатков больше, чем положительных сторон.

Начну с кузова. На первый взгляд, это довольно неплохой детализированный «кусок пластика», но после обследования выяснилось, что кузов нуждается в доработке. В том плане, что количество облоя превышало «количество деталей» в комплекте. Покритиковав кузов, переходим к остальным частям модели. Салон достаточно брутален и прост, хотя это и понятно, ведь это настоящий спортивный автомобиль. Особых недостатков не выявлено. Пожалуй, последним критерием описания являются рама и подвеска модели. Выполнены они довольно-таки сносно, конечно, оставлять в таком виде их никак нельзя, придётся немного повозиться со шпаклёвкой. В общем и целом ситуация ясна, приступаем непосредственно к сборке.



ЭТАПЫ СБОРКИ

Так как кит имеет не очень хорошее качество, придётся некоторое время потратить на устранение огрехов. Первые и, пожалуй, самые основные, встречающиеся практически на всех моделях, – это остатки облоя. Что ж, берём шкурку с зерном 220, а в некоторых местах и надфиль пригодится, и приступаем к работе. Перво-наперво убираем нежелательные остатки пластика с кузовных панелей (передние крылья, арки, пороги).Далее вклеиваем в отверстия для окон пластиковые панели (в реальной жизни *Mercedes* участвовал в гонках именно с таким кузовом). А дабы придать реалистичности, убираем щели между оконной рамкой и пластиковой заглушкой при помощи шпаклёвки. На этом месте стоит заострить внимание, так как процесс довольно скрупулезный. Особо сложных моментов здесь нет, однако нужно быть осторожным при доводке до ровного состояния, стараясь не задеть водные стоки, дверные петли, иначе придется потом всё это дело восстанавливать всё той же шпаклевкой. Ещё один важный момент: при шлифовании лучше всего закрывать места расшивки модельным скотчем, дабы всякая грязь в виде пыли от эпоксидки не попадала в неё. После грубой обработки стоит пройтись финишной 1200, а затем и 1500 шкуркой.

Обработка окон практически закончена. Теперь берем кузов и несём его для принятия водных процедур, причём мыть стоит под обильным напором воды, параллельно обрабатывая его зубной щёткой (либо любым другим

приспособлением, похожим на нее). Что ж, кузов подготовлен к малярным работам, первое, что делаем – это покрываем его грунтом. Через пару часов производим осмотр нашего подопытного, не видны ли места нанесения шпаклёвки, весь ли облой сточен. После чего снова очищаем кузов при помощи воды, зубной щётки и зубной пасты (она

выступает в роли эдакой полироли для грунта). Впоследствии чего наносим несколько слоёв краски, после высыхания которых наклеиваем декали (а их тут, слава богу, достаточно!). Для большего сходства с реальным автомобилем покрываем кузов несколькими слоями лака, тем самым защищаем декали от внешних воздействий.

«БОЕВОЙ» ИНТЕРЬЕР

Салон достаточно прост, а его сборка не представляет собой особой сложности, т.к. элементы интерьера можно пересчитать по пальцам. Также причиной огорчения стал каркас безопасности, который имеет незаконченную конструкцию (по регламенту супермарафона он бы точно не прошел). Всю эту скучную картину разбавляют члены экипажа от компании *Tamiya*. Касательно процесса окраски стоит сказать, что основная масса работ проводилась при помощи кисти.

Основной сложностью при сборке салона явилась проблема установки огнетушителя. Если вставлять его в предназначенный паз, то боковая обшивка просто не займет своё место. Однако решением этой проблемы послужило небольшое смещение огнетушителя со срезом паза соответственно.

НИЖНИЙ РАКУРС

Рассматриваемая модель имеет все-таки непосредственное отношение к гонкам и всему, что с ними связано. По сути, практически каждый элемент в «боевом» автомобиле воспринимает на себя немалую нагрузку, и поэтому многие узлы нуждаются в усилении. Но, к сожалению, никаких дополнительных растяжек и усилителей обнаружено не было, в связи с этим днище *Mercedes* в конечном результате получилось безликим. Не очень порадовали литники элементов трансмиссии, не встающие в пазы, а порой даже недотягивающиеся до предполагаемого места установки (что, собственно, видно, если заострить внимание на карданном вале). Касаясь самой рамы, то она тоже не блеснула качеством. При соединении ее составляющих возникли проблемы с геометрией, и при свободном положении рама получается не совсем пропорциональной.

В целях установки более симпатичных дисков пришлось использовать лишний комплект колёс от *Toyota Sprinter AE86*, естественно, они никак не рассчитаны для установки на *G* класс, но, тем не менее, мы это сделали путём уменьшения ширины обода вдвое. Для этого нам понадобилась ножовка, надфиль и шкурка с размерностью зерна от 200 до 1200 единиц. После чего они с лёгкостью встали на место прежних дисков.

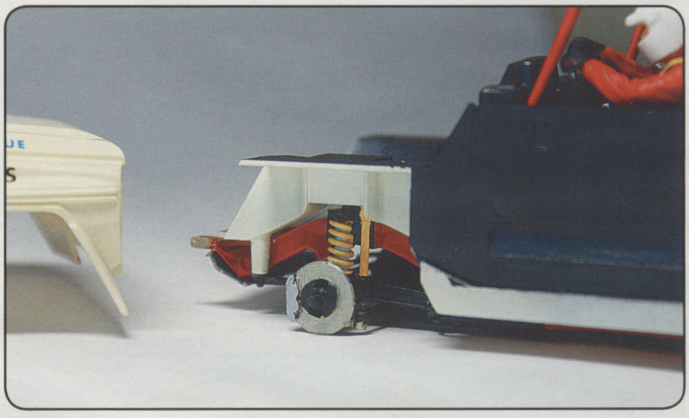
ВНЕШНЯЯ ЭКИПИРОВКА

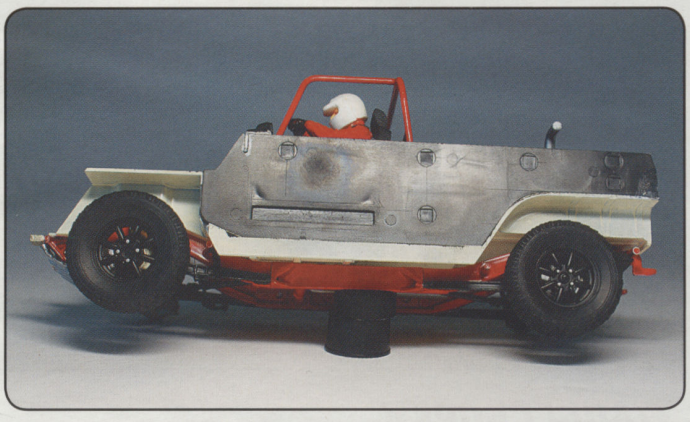
В облике данной модели есть, пожалуй, все признаки, указывающие на ее гоночные способности. Основной чертой, замечаемой даже невооруженным взглядом, являются декали. Начиная от линий, выполненных в черно-голубом контрасте, заканчивая именами экипажа. Качество самих декалей вызывает уважение, хотя я был до последнего уверен в том, что от компании *Italeri* ничего положительного просто не дождусь.

Также остался доволен «кенгурином», к которому прилагалась довольно-таки полезная сеточка, что не могло не сказаться на деталировке всей модели в целом.

ИТОГИ

Для новичка сборка модели таит в себе сюрпризы в виде несостыковки деталей и кривой рамы. Однако положительные стороны у кита непосредственно есть. Привлек внимание момент «двуличия», т.е. возможность собрать *G*-класс в двух вариациях: гражданской и гоночной. Что касается времени, стоит сказать, что в общей сложности на модель ушло порядка 1 недели (с занятостью 2-3 часа в день). Общие затраты составили 1860 рублей, включая дополнительные материалы.





КАТАЛОГ ЗАНИМАТЕЛЬНЫХ ПОДАРКОВ. ВЕСНА 2007

Радиоуправляемая амфибия-трансформер «Харриот»

Интернет-магазин
радиоуправляемых игрушек
www.supertoy.ru
тел: (495) 514-41-30

Радиоуправляемый корабль класса «Адмирал Чабаненко»

Интернет-магазин
радиоуправляемых игрушек
www.supertoy.ru
тел: (495) 514-41-30

Электровоз GG1
Масштаб HO
Стоимость
9000 руб.

Производитель: Broadway Limited Imports
Ширина колеи 16,5 мм
Эпоха III-IV
Принадлежность: Pennsylvania Railroad (USA)

«Экотранс» - модели по каталогу: (495) 4826941, (495) 7407172

Тепловоз Dash 8-40CW
Масштаб HO
Стоимость (со звуком/без звука)
8000/4850 руб.

Производитель: Atlas
Ширина колеи 16,5 мм
Эпоха V
Принадлежность: Santa Fe (USA)

«Экотранс» - модели по каталогу: (495) 4826941, (495) 7407172

U-Boat type XXIII

Масштаб: **1:144**
Производитель: **ICM**
Каталожный номер: **S004**
Технология: **Resin**

Высокое качество несмотря на простоту (всего 24 детали)

German Type XXI U-Boat 1944

Масштаб: **1:350**
Производитель: **AFV Club**
Каталожный номер: **73501**
Технология: **Пластик**

U-Boat U149 type IID

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40026**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-Boat U2 type IIA

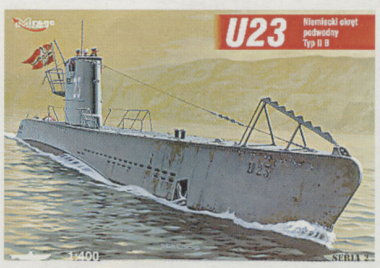
Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40023**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-Boat U60 type IIC

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40025**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте



U-Boat U23 type IIB

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40024**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-Boat U-570 type U-VIIC

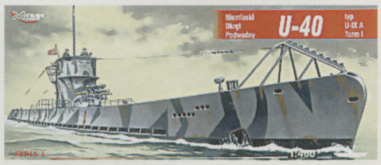
Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40411**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-Boat U-511 type IXA

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40042**
Технология: **Пластик**

В набор добавлены ракетные пусковые установки



U-Boat U-40 type IXC

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40045**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-Boat U-84 (VIIB)

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40410**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

U-581

Масштаб: **1:150**
Производитель: **Doyusha**
Технология: **Пластик**

Плавающая модель с упрощенной деталировкой.

U-Boat U-571

Масштаб: **1:400**
Производитель: **Mirage**
Каталожный номер: **40049**
Технология: **Пластик**

Фототравленные детали в комплекте

CALMATO SPORTS 40 RTF 35M MODE 2 (RED)

Длина: **1400 мм**
Размах крыла: **1550 мм**
Площадь: **47 дм²**
Двигатель: **GX40 Kyosho**
Вес: **2500 г**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru

PIPER J3 CUB 50 EP

Размах крыла: **1800 мм**
Длина фюзеляжа: **1200 мм**
Площадь: **45 дм²**
Материал: **Бальса**
Вес: **2600–2800 г**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru

EXTRA300S-50EP

Длина: **1135 мм**
Размах крыла: **1400 мм**
Площадь: **34,5 дм²**
Материал: **Бальса**
Вес: **2450–2550 г**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru

GP AIRSTREAK 500 READYSET

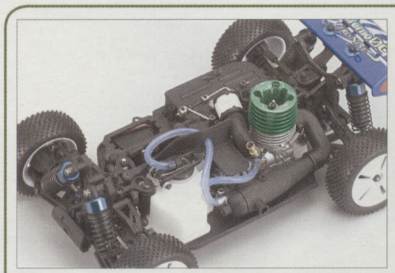
Масштаб: **1:20**
Длина: **520 мм**
Ширина: **180 мм**
Винт: **42 x 1.4**
Вес: **1300 г**
Двигатель: **Kyosho GXR15MR**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru

CALIBER 3 (W/GX36H/ARF)

Длина: **1105 мм**
Ширина : **210 мм**
Высота : **400 мм**
Основной ротор: **1230 мм**
Вес: **2850 г**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru



Half8 r/s GP MINI INFERNO 09 ARR

Длина: **275 мм**
Ширина: **170 мм**
Колесная база: **188 мм**
Дорожный просвет: **15-25 мм**
Вес: **950 г**
Двигатель: **SIRIO 09 (1.5cc)**

ХоббиЦентр.ру 8-800-200-9019 (все звонки из РФ бесплатные) www.hobbycenter.ru

Хроники Тарр: Призраки звезд

Жанр: **космический симулятор**
Разработчик: **Quazar Studio**
Кол-во CD: **2**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **200 рублей**

www.akella.com

War Front: Turning Point

Жанр: **глобальная стратегия**
Разработчик: **CDV**
Кол-во DVD: **1**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **200 рублей**

www.akella.com

Корсары: Возвращение Легендsы

Жанр: **RPG**
Разработчик: **Seaward.ru**
Кол-во CD: **3**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **320 рублей**

www.akella.com

Armed Assault

Жанр: **FPS**
Разработчик: **Idea Games**
Кол-во CD: **4**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **330 рублей**

www.akella.com

Волкодав: Месть Серого Пса

Жанр: **RPG**
Разработчик: **Primal Soft**
Кол-во CD: **3**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **240 рублей**

www.akella.com

Великие Битвы: Битва за Тобрук

Жанр: **Strategy**
Разработчик: **Nival Interactive**
Кол-во CD: **2**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **180 рублей**

www.akella.com

Never Winter Nights 2

Жанр: **Strategy**
Разработчик: **Obsidian Entertainment**
Кол-во DVD: **1**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **290 рублей**

www.akella.com

Дьявольщина

Жанр: **Action**
Разработчик: **Metropolis Software**
Кол-во DVD: **1**
Формат упаковки: **jewel**

Примерная цена: **250 рублей**

www.akella.com

ГДЕ? ЧТО? ПОЧЁМ?

Airsoftland	Интернет-магазин: продажа аирсофт моделей оружия (для страйкбола) и аксессуаров	www.airsoftland.ru	(495) 3638643
GlobalHobby.RU	Р/у модели и игрушки любых масштабов. Модели самолётов,вертолётов, машин, катеров, аппаратура, двигатели, запчасти, инструменты, клеи и материалы. Ремонт и настройка моделей. Доставка по России	г. Москва, Жулебинский б-р, д. 36, к. 1 www.globalhobby.ru, www.teamlosi.ru, www.toyhobby.ru	(495) 7008375 (495) 6797997
MICRORC.RU	Интернет-магазин: радиоуправляемые модели самолётов, вертолётов, автомобилей и судов, запчасти и комплектующие	www.microrc.ru, info@microrc.ru	89197281240/41/42
Е-флай	Радиоуправляемые модели электролетов	г. Москва, ул. Адмирала Макарова, д. 4 www.efly.ru	(495) 6424080 (495) 6424081
Микромашина	Радиоуправляемые модели и комплектующие	г. Москва, ул. Маршала Тухачевского, д. 50, к. 2 www.micromachine.ru	89015393024 (495) 9470136
Реконструктор	Интернет-магазин: униформа, награды, снаряжение, антиквариат. Все для военно-исторических клубов, киностудий, интересующихся военной историей	www.shop.ostfront.ru	89165968129
Platoon	Интернет-магазин военного кино: широкий выбор документальных и художественных фильмов о военной истории - от войн античности до наших дней. Все фильмы на DVD дисках. Заказ и доставка по Москве и в регионы РФ. Различные формы оплаты	www.platoon.ru	892621693 67
Термик	Модели самолётов, судов, автомобилей и вертолётов. Аппаратура управления и аксессуары. Консультации, ремонт и сервис модельной техники.	г. Москва, Волоколамское ш., д. 60 www.thermik.ru	(495) 1901228
Net Land	Компьютерный центр	г. Москва, Театральный пр-д, д. 5	(495) 7810923
Интернет-кафе РГГУ	Интернет-кафе	г. Москва, ул. Чаянова, д. 15	(495) 2506169
ИД Сервис	Интернет-кафе	г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, д. 21а	(495) 4246368

ДЛЯ ПОДПИСКИ НА НАШ ЖУРНАЛ:

1. Заполните бланк как показано на образце.

2. Перечислите необходимую сумму на наш расчетный счет через любое отделение Сбербанка. Стоимость шести номеров составляет **450 рублей**.

3. Отправьте копию квитанции об оплате по адресу: **121099, Москва, Новинский бульвар, д.11, стр. 1, оф. 405**

Организации могут оформить подписку, отправив свои реквизиты по факсу **(495) 255-45-97**

СПЕШИТЕ!

ООО «Издательство Мир Хобби» в Московском филиале ОАО АКБ «Росбанк»
(наименование получателя платежа)

7709589967/770901001 (ИНН/КПП получателя платежа)
40702810997520000063 (номер счета получателя платежа)

в ОАО АКБ «Росбанк» г. Москва (наименование банка получателя платежа)
БИК 044525256

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810000000000256

Подписка на журнал "Две точки" на _____ номеров

(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О плательщика

Адрес плательщика

Сумма платежа _____ руб. _____ коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп.

Итого _____ руб. _____ коп. « » _____ 200 г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика

Кассир

ООО «Издательство Мир Хобби» в Московском филиале ОАО АКБ «Росбанк»
(наименование получателя платежа)

7709589967/770901001 (ИНН/КПП получателя платежа)
40702810997520000063 (номер счета получателя платежа)

в ОАО АКБ «Росбанк» г. Москва (наименование банка получателя платежа)
БИК 044525256

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810000000000256

Подписка на журнал "Две точки" на _____ номеров

(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О плательщика

Адрес плательщика

Сумма платежа _____ руб. _____ коп. Сумма платы за услуги _____ руб. _____ коп.

Итого _____ руб. _____ коп. « » _____ 200 г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

ОБРАЗЕЦ

Наш подписной индекс в каталоге агентства "Роспечать" 18008

ВСЁ ПО-ВЗРОСЛОМУ...

EP Caliber M24

Вы мечтали научиться управлять вертолётом? Нет ничего проще! Приезжайте к нам и Ваши мечты станут реальностью!

РАДИОУПРАВЛЯЕМЫЕ
МЕЧТЫ

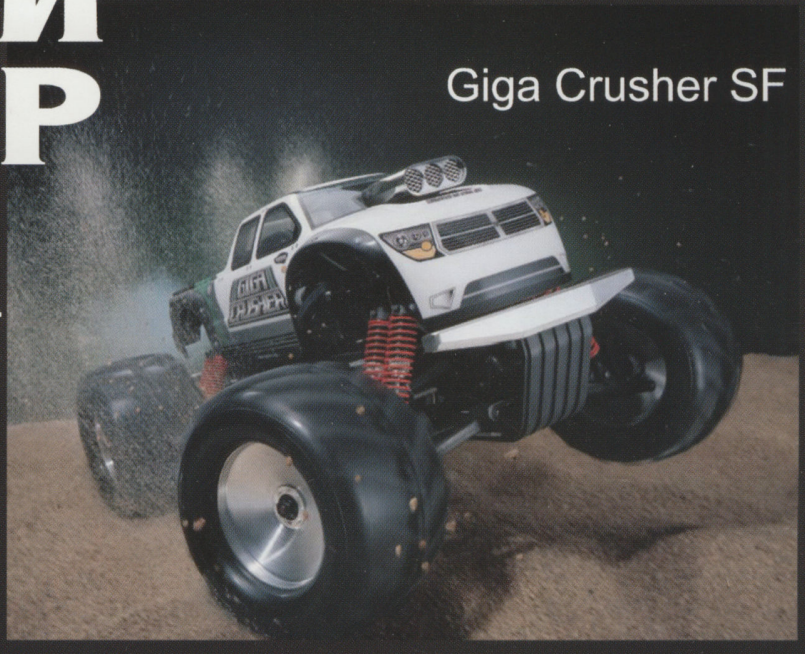
Огромные скорости, изумительная управляемость и возможность выполнять любые фигуры высшего пилотажа!

P-51D Mustang M24 RTF

ХОББИ ЦЕНТР

Giga Crusher SF

Для этих монстров не существует никаких препятствий!



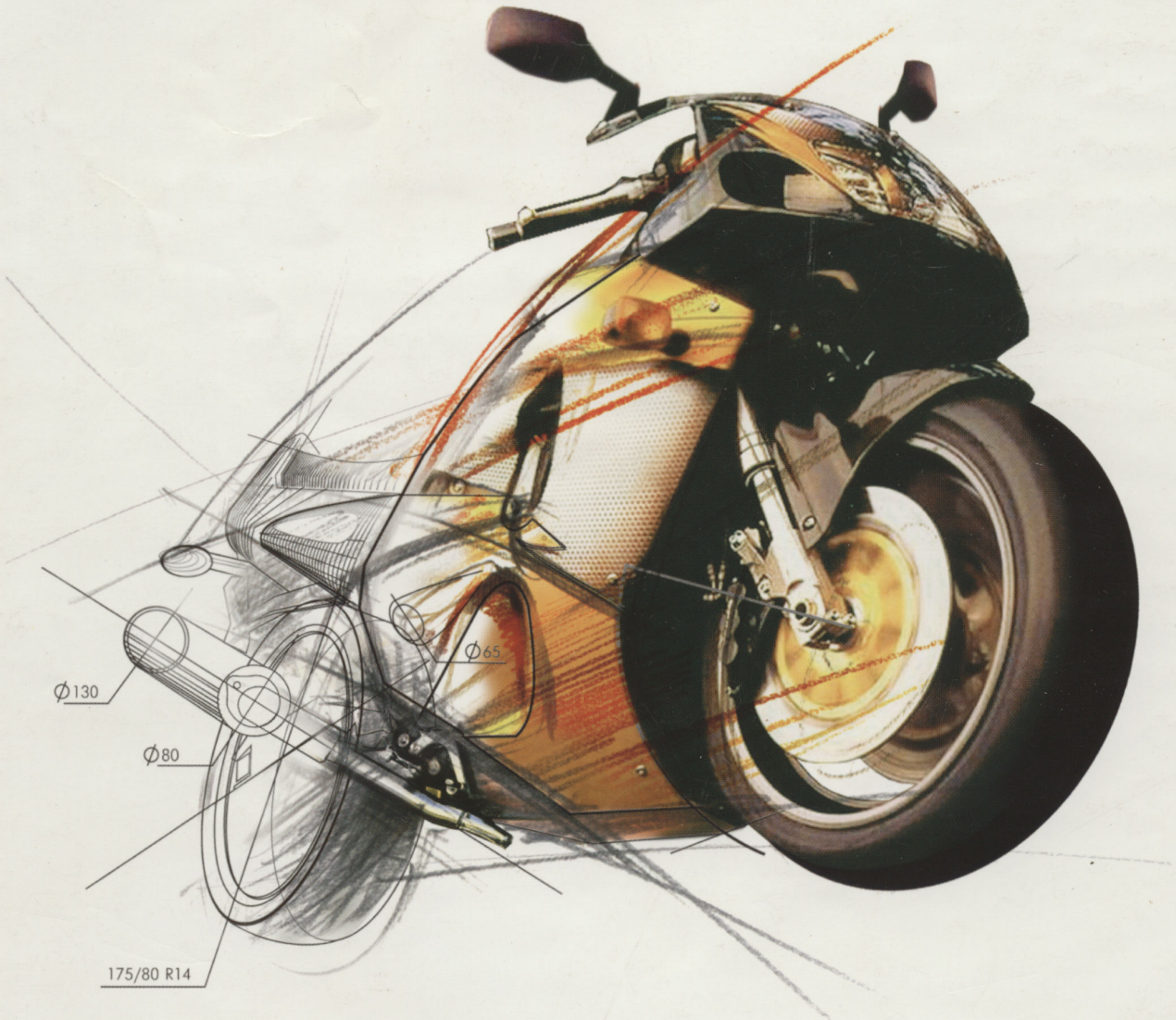
141400, Россия, МО, г. Химки, Вашутинское шоссе, 4 (здание Мерседес-Центра)
☎ +7 (495) 411 90 19, 8 800 200 90 19 (звонки бесплатные) www.hobbycenter.ru

MOTO PARK

WWW. MOTOR-PARK.RU

Moscow International Show
MOTO PARK 2007

Главная выставка мотоциклов
MOTO PARK 2007



20-22 апреля 2007
МВЦ «Крокус Экспо»

ОРГАНИЗАТОР:
Тел.: +7(495)101 44 07
Факс: +7(495)101 44 17
E-mail: moto@rte-expo.ru
Web: www.rte-expo.ru
RTE GROUP

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ [illegible]ОР:
журнал МОТО

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ:
МОТОР
МОТО МАНИЯ
biker.ru

ПАРТНЕРЫ:
ruRIDERS.com